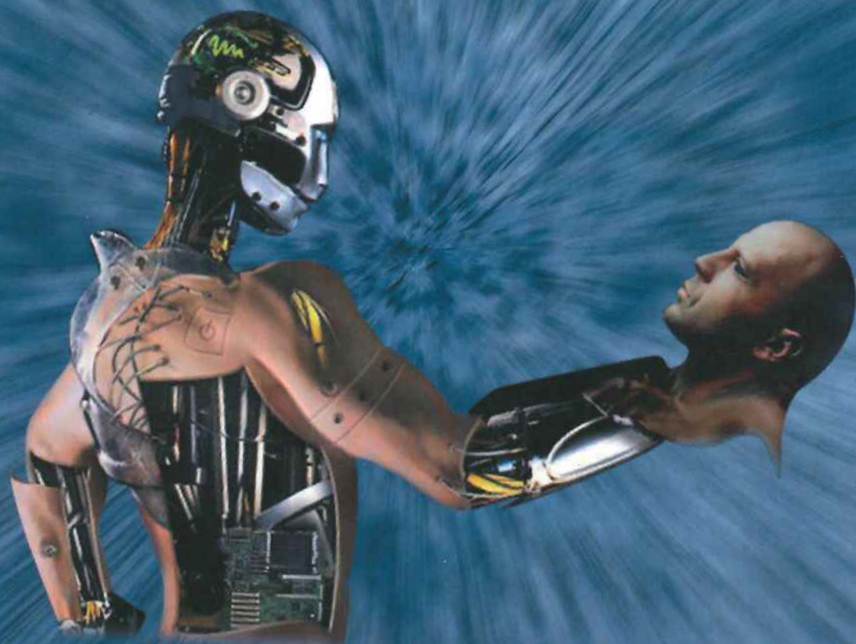
Francisco Rüdiger

CIBERCULTURA E PÓS-HUMANISMO



coleção.comunicação 44

ediPUCRS

Cibercultura e Pós-humanismo:

Exercícios de arqueologia e criticismo


AD VERVM DVCIT
PUCRS

FRANCISCO RÜDIGER

Cibercultura e Pós-humanismo:
Exercícios de arqueologia e criticismo

Coleção Comunicação 44



Porto Alegre,
2008

1ª edição: 2008

Preparação de originais: Patrícia Aragão

Revisão: do Autor

*Editoração e composição:*Suliani Editografia Ltda.

Impressão e acabamento: Gráfica Epecê

Capa: Finalização de Vinícius Xavier

Fonte da ilustração da capa: Kamal Krishna: Bruce Cyborg.
In www.worth10000.com (Celebrith cyborgs). Capturada em 10-12-2007

Dados internacionais de catalogação na Publicação (CIP)

R916c Rüdiger, Francisco.
Cibercultura e pós-humanismo: exercícios de arqueologia e criticismo / Francisco Rüdiger. – Porto Alegre : EDIPUCRS, 2008.

237 p. – (Coleção Comunicação; 44)

ISBN 978-85-7430-724-4

1. Cibercultura. 2. Pós-Humanismo. 3. Tecnologia-Filosofia. 4. Criticismo. I. Título.

CDD 301.243

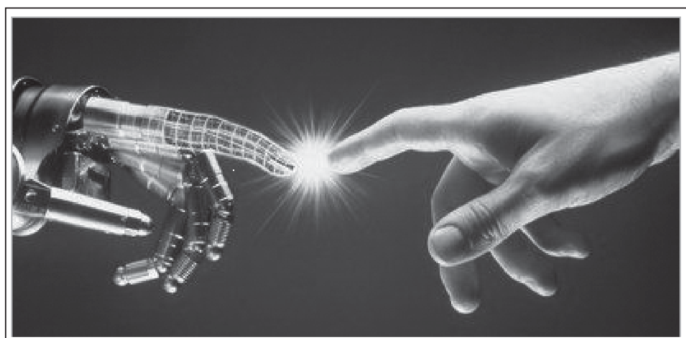
Ficha catalográfica elaborada pelo
Setor de Processamento Técnico da BC-PUCRS



EDIPUCRS
Av. Ipiranga, 6681 – Prédio 33
Caixa Postal 1429
90619-900 – Porto Alegre – RS – Brasil
Fone/fax: (51) 3320.3523
E-mail: edipucrs@pucrs.br

Para a Sereia,
nem animal, nem gente:
apenas adorável e mitológica

Sumário



Apresentação

Jacques Ellul resumiu uma concepção de bastante consenso no pensamento contemporâneo ao escrever que, atualmente, "a técnica não é mais um fator secundário, integrado em uma sociedade não técnica ou em uma civilização". A técnica "se tornou um fator dominante no mundo ocidental, [...] é uma mediação universal, produtora de uma mediação generalizada, totalizante e aspirando à totalidade" (Ellul apud Jean Pierre Séris: *La technique*. Paris: Puf, 2000, p. 53).

Na verdade, a proposição refere-se à tecnologia maquinística, porque, vendo bem, as atividades humanas sempre foram, em alguma medida, coordenadas, regulares e motivo de algum conhecimento operacional, mesmo que não pensadas como tais. Nesse sentido, mas com essa restrição, sempre foram técnicas. Apesar disso, a afirmativa registrada anteriormente não apenas causa impacto como costuma ter ampla aceitação, visto ressoar nela, como clichê, um estado de espírito ou espírito do tempo que acabou por se impor entre nós durante o século XX.

Observa-se, com efeito, que, conforme o tempo avançou, a tecnologia acabou se convertendo concretamente para as massas afluentes naquilo que sempre foi para a reflexão crítica mais avançada: a base para uma espécie de metafísica de nossa época. O Ocidente criou essa expressão, "metafísica", sem jamais ter esclarecido totalmente seu significado, como fez notar Heidegger. Os tempos modernos, por sua vez, cunharam há cerca de três séculos uma outra, "tecnologia", vítima de toda uma série de confusões e mal-entendidos não menos interessante.

Mesmo assim, o sentido desse termo se torna razoavelmente claro, quando notamos que sua referência é menos uma coisa do que um projeto, e seu conteúdo é, em resumo, a criação de uma ciência geral das técnicas, sobretudo aquelas dependentes da aplicação da física e biologia (cf. Jean Claude Beaune: "La technologie". In André Jacob [org.]: *L'Univers Philosophique*. Paris: Puf, 1989, p. 966).

Desde o final do século XVIII, volta e meia aparece um pesquisador pretensioso ou publicista diletante com o plano de sistematizar em uma linguagem o conjunto dos processos mecânicos ou maquinísticos, a partir de

certos princípios gerais de construção. O fracasso continuado desse projeto e a falta de continuidade sistemática de seus esforços melhor resolvidos por sua vez têm contrapartida nas reflexões filosóficas, às vezes de caráter futurológico, que se dedicam a fornecer uma visão de seu sentido histórico universal ou, pior, de suas perspectivas de desenvolvimento.

Beaune nota que, em geral, tentativas tanto num sentido quanto no outro, todavia, são menos esclarecimentos a respeito do que é a tecnologia do que um tipo de "inconsciente coletivo" a respeito da técnica surgido em nossa sociedade. A conclusão que ele tira disso é que a tecnologia, como ciência, "se existe, é algo que só pode ser de natureza anedótica, anacrônica ou decididamente utópica" (p. 968).

Para nós, essa conclusão só aparentemente é desanimadora porque, conforme o autor mesmo sugere, se é falho o conceito de tecnologia, se esse jamais conseguiu ser esclarecido historicamente, isso não significa que essa idéia fracassada não seja eloqüente como projeto de construção de um novo mundo, devido à sua insistente presença e continuidade nos tempos modernos.

Paralelamente a nossa concepção como máquinas (Descartes), surgiu, ainda nos seus primórdios, o entendimento de que "o mundo não é uma construção finita de átomos, mas uma máquina formada em cada uma de suas partes por um número incalculável de encaixes", de modo que é apenas um problema técnico "construir um corpo [artificial] capaz de atuar por imitação ao homem" (Leibnitz, apud Donald Brinkmann: *El hombre y la técnica*. Buenos Aires: Nueva Vision, 1955, p. 22).

A pertinência e a relevância da reflexão crítica sobre a técnica começam precisamente neste ponto, na medida em que, estudando histórica e filosoficamente a matéria, tem-se a chance de tornar consciente aos destinatários ou interessados o fantasma que, via de regra, é esse ente chamado tecnologia. A falácia que consiste na prática a pretensão de criar uma ciência da técnica não deveria nos cegar, porém, para o fato de que o sistema de vida se encontra cada vez mais dominado por suas fantasias.

Em geral, a tecnologia, efetivamente, não passa de uma matriz cultural que pouco ou nada tem a ver com o que os empresários, engenheiros, políticos e até mesmo cientistas e simples usuários lidam ou se interessam no cotidiano. Na práxis cotidiana, eles se deparam pura e simplesmente com problemas específicos, que exigem respostas pragmáticas. As pessoas, contudo, recorrem à expressão, porque, sendo atualizadas, estão mistificadas por seu projeto imaginoso.

As fantasias que cercam a tecnologia são uma ficção eficaz socialmente, não importa o quão pouco sejam funcionalmente operacionais num dado engenho ou maquinismo. A ciência que ela pretende ser, pensada criticamente, consiste, basicamente, numa figura cultural ou projeto histórico, que se difunde a partir das várias instâncias da civilização moderna, embora não dê conta adequadamente do que acontece nas suas engrenagens intrínsecas.

Noutros termos, postulamos por essa via que a técnica moderna se funda num certo tipo de pensamento, cujo denominador comum é a crença de que o maquinismo pode resolver qualquer problema e satisfazer qualquer exigência do mundo, não importam a sua origem e natureza. O princípio que o rege é a reinvenção de tudo segundo a sua idéia, a idéia do mundo como máquina perfeita, de modo que se, por um lado, ele nasce de nossa fantasia, por outro lado é à sua objetivação dinâmica, sempre diferida na realização, que esse princípio nos projeta.

A cibercultura pode ser entendida como um campo de experiência através do qual esse fator instituinte dos tempos modernos começa a se tornar cotidiano à consciência. A formação que lhe subjaz remete a um conjunto de práticas e representações, através do qual ele se põe em vias de rotinização para o homem comum. A linha de sucessão em que se insere é, em certo sentido, a proposta antes pelo cinema, o rádio, a televisão, o automóvel, a aviação e a eletricidade. Os mantras que se repetiram sobre esses últimos durante tanto tempo e hoje não se ouve mais são do mesmo tipo dos que repetem hoje os corifeus da cibercultura.

Cremos que a referida rotinização de suas circunstâncias se encarregará de silenciá-los. O carisma que envolve seus anúncios em breve dará lugar à percepção banal e discreta do que se tornou cotidiano. No entanto, ficará tranqüilo com uma ilusão quem supor que, por isso, não há problema. Estamos destinados a repetir esse circuito indefinidamente, enquanto permanecermos prisioneiros do pensamento tecnológico.

Em *Elementos para a crítica da cibercultura* (2002), exploramos a hipótese de que a civilização maquinística é veiculadora de um mundo em que existe algo além de uma competição anárquica a serviço do capitalismo. O princípio econômico que comanda a cibercultura não esgota seu sentido: também existe aí "a presença de conflitos mais profundos, de ordem humana [ou de interesse histórico universal]", como disse Jean Baudrillard. Em última instância, continua o autor, "seria bem isso, aliás, o que transtorna de forma radical e insolúvel nossa civilização" (*O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1973, p. 141).

Conforme esse pensador postulou há cerca de quatro décadas, chegamos, em nossa época, no estágio em que cabe “estudar as estruturas de um imaginário cibernético” (p. 127), cujo mito focal não é, como teria sido noutro momento, o do organismo levado à perfeição, nem o da práxis absoluta, mas o do mundo organizado como maquinismo automatizado. Quando o filósofo fez a proposta, ainda era o caso de se examinar o problema em termos de fantasia individual. Porém, no questionamento do pensador estava contida a preocupação que agora se coloca em termos de espécie, quando se cogita se, com esse imaginário, “o homem não festeja, por meio dos avatares de uma técnica enlouquecida, o acontecimento futuro de sua própria morte” (p. 131).

Destarte, reunimos neste volume uma nova coleção de ensaios cujo foco é precisamente esse problema e cuja perspectiva de conjunto é aquela anunciada desde a época de Simmel. Segundo ela, conforme nosso mundo vai sendo impregnado pela racionalidade técnica, ele não vai deixando de ser menos perpassado pela nossa fantasia. A crítica da civilização maquinística não pode se cingir à análise dos problemas provocados nas relações sociais e no seu contexto material pela intervenção da técnica. A técnica é uma função de nossas circunstâncias e, portanto, algo cujo avanço é influenciado pela intervenção muitas vezes absurda de nossas outras competências e faculdades, de natureza não técnica.

James Hughes nos fornece uma clara ilustração desse problema ao defender o programa transhumanista com base nas postulações mambembes, só para o pensamento tecnológico evidentes, de que “as pessoas são geralmente mais felizes quando possuem mais controle sobre suas próprias vidas” e de que “as tecnologias e a democracia são as duas maneiras-chave através das quais podemos ter mais controle sobre nossas vidas” (*Citizen cyborg*. Boulder [CO]: Westview, 2005, p. 8).

Pensando bem, a associação entre felicidade e controle é algo totalmente arbitrário, embora possa ocorrer à luz de uma pesquisa de opinião, porque enquanto o último, o controle, é objetivo, aquela primeira, a felicidade, entrados na modernidade, depende de avaliação subjetiva ou interpretação axiológica. A pretensão de que o referido controle é obtido, sobretudo, com tecnologia e democracia é ideológica, porque se é certo que ambas colaboram para tanto, não o é de modo nenhum que isso seja regra, principalmente no plano individual, que é o preponderante desde o nascimento dos tempos modernos.

Destarte, porém, convém ver com não menos reservas as sugestões que agora começam a aparecer no sentido de fazer as figuras do ciborgue ou do organismo reengenheirado passarem a ser motivo cripto-normativo de uma reflexão negativa sobre o homem. A atitude esperançosa e utópica em relação ao progresso técnico não é melhor do que uma resignação desencantada para com as misérias e loucuras de nossa condição na era da máquina e do processo civilizatório capitalista.

Depois de Nietzsche, apareceu uma tendência no sentido de retratar o homem como corpo vazio e bestial, por um lado, e mente fria e puramente racional, de outro. O cansaço do homem consigo mesmo, a respeito do qual falam as profecias do pensador, vem se tornando, mais e mais, motivo de propaganda. Objeto de uma nova misantropia, a conduta que, segundo ela, nos caracterizaria numa espécie de civilização terminal, oscila entre a do predador irracional e a do zumbi calculista. O eixo em que tudo o que é nosso se equilibra é o da vontade de poder e desejo de experimentação.

Na verdade, recapitulando esses dois enfoques, o ponto a notar é a forma de pensar que fornece o pano de fundo de todos esses lances em conjunto e segundo a qual a técnica seria possuidora de uma força capaz de reconstruir o mundo completamente. Noutros termos, o pensamento ou concepção utópica segundo a qual o maquinismo é um princípio de salvação ou naufrágio (moral e metafísico) da humanidade.

A sociedade passa hoje por um processo de maquinização, a nossa era é cada vez mais tecnocientífica: isso ninguém negará. Os projetos que trabalham nesse sentido e que, para tanto, apóiam-se naquelas bases e ideais, todavia, não possuem qualquer certificado de garantia em relação a seus efeitos, até porque se deixaram contaminar demais por elas, sucumbindo no mito, senão na propaganda, como nos convencem tantos estudos (cf. Max Dublin: *Futurehype*. Chicago: Plume, 1989; David Noble: *The religion of technology*. Nova York: Penguin, 1997; Mary Midgley: *The myths we live by*. Londres: Routledge, 2004).

Apesar disso, acontece que, diante do progresso tecnológico, distinguir entre o que é realizável e o que não é deixou de ser a tarefa simples que parecia. Dentro desse contexto, o homem pode bem estar em vias de se tornar uma figura em risco de desaparição num futuro longínquo. Ninguém pode afirmar, por exemplo, que isso se dará por haver mais ou menos tecnologia, entre outros fatores. A perspectiva, porém, sem dúvida faz parte da pauta que está surgindo em nosso horizonte. A cibercultura também tem a ver, portanto, com a via cotidiana através da qual a tecnologia maquinística pode vir a reprojetar radicalmente o modo de ser humano.

Responsavelmente, pode-se defender apenas que esse movimento todo possui um veículo e que esse veículo é o ente que chamamos homem: somos nós, em condições sociais determinadas. O processo civilizatório condiciona e regula nossa existência conforme se institui, mas não a determina completamente. Por isso, aliás, é que concebemos o projeto, muito pouco razoável, de resolver tecnicamente todos os nossos problemas e limitações, senão de nos cancelarmos e encontrarmos sublimação numa espécie de organismo maquinístico.

Dizendo tanto, procuramos ir além da simples constatação do papel de resíduo que a imagem tem em relação à técnica em nosso trabalho: apontamos para o fato de a imaginação não ser um outro do império da técnica que, movido pelo capital, funda nosso tempo. Quer dizer, estamos levantando a hipótese de que, nele, é o imaginário, o fator metafísico, que se torna tecnológico, depois de ter sido religioso, político e, por fim, econômico e humanista.

Podemos sem dúvida pensar que a tecnificação do mundo por meio do conhecimento científico acarreta um crescente esvaziamento do elemento criador e imaginário. Desde Weber, pesquisadores variados vêm defendendo esse entendimento. Contudo, também podemos pensar que a referida tecnificação é um processo ideológico, no sentido de que, embora real, produzindo efeitos concretos, ele ainda é também uma fantasmagoria de nosso tempo.

Pensadores como Castoriadis e Heidegger nos ajudaram a ver que, efetivamente, a técnica depende da nossa criatividade coletiva e, em última instância, não racional. O conhecimento técnico é um fator sujeito à ação do pensar poético, inclusive na mais rigorosa tecnocracia, embora tudo isso não deva nos fazer esquecer, claro, que a luta pela sobrevivência material da espécie é um fator explicativo historicamente anterior à constituição do sentido formador da técnica.

No capitalismo, a expansão do poderio tecnológico, em parte funcional, em parte imaginário (no limite: delirante), é algo imbricado dialeticamente no processo, em parte herdado, em parte fantasioso, mas muito pleno em seus efeitos, de competição por bens, posições e vantagens que, em si, nada tem de tecnológico. A construção de um tecnocosmo e a vontade de poder ilimitada que lhe é subjacente estão subordinadas à irracionalidade dos motivos econômicos que nessa época levam à ação a humanidade histórica. A explicação do processo de desenvolvimento tecnológico não está na ciência ou na invenção mesmas, mas na conversão de ambas em fatores do capital.

Vale lembrar, contudo, que as atividades pelas quais sobrevivemos só em parte e no limite são racionalizáveis, restringindo-se tal aspecto, no caso da economia, ao cálculo, à planificação e ao emprego de instrumentos. O resto nelas presente não o é, ainda que os motivos que formam esse imenso resíduo possam ou devam ser eventualmente chamados, no caso em exemplo, de econômicos, ou de pertencentes à economia. Sem esse resto, não há o que calcular, não há o que planejar, não há o que submeter à manipulação.

A crítica da técnica e do homem, embora necessária, é algo que deve se subsumir, em vez de se sobrepor à reflexão histórica e à análise da forma como se estrutura geralmente nossa existência. A tendência à armação de um mundo maquinístico não está inscrita na técnica e, assim, em todas as searas da vida que ela, subordinada àquela tendência, coloniza. A verdade é que, por mais que envolva um chamado metafísico, o processo depende de uma herança filogenética: a luta pela sobrevivência, mais tarde sublimada em sistema social, com o surgimento da economia de mercado capitalista.

Contudo, na vontade de poder sobre a vida e o mundo que se abriga na atividade tecnológica há algo que transcende esse registro histórico e ontológico, levando a pensar que, talvez, a forma de pensar tecnológica venha, no futuro, a transcender a irracionalidade predominante. Atualmente, o processo não pode ser separado da competição pela posse de bens e valores na economia de mercado que se originou historicamente do nosso movimento de autoconservação, como defenderam Adorno e Horkheimer.

Para eles, recordemos, “as múltiplas coisas que a tecnologia ainda encerra nada mais são do que seus instrumentos: o rádio, que é a imprensa sublimada; o avião, que é uma artilharia mais eficaz; o controle remoto, que é uma bússola mais confiável”. O progresso técnico não é obra de uma classe social, mas da expansão do capitalismo. A técnica tem a ver com esse saber cotidiano que não mira em imagens, antes se confunde com um método: é a essência intelectual do capitalismo. “Os reis não a controlam mais diretamente do que os comerciantes: ela é tão democrática quanto o sistema econômico com o qual se desenvolve” (*Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985, p. 20).

No entanto, começamos a ter sinais de que, agora, a escalada do tecnicismo, a tecnocracia, não só é passível de distinção como de virtual desligamento em relação aos motivos e significados econômicos em que se deu sua consolidação, o que talvez se assinale filosoficamente pela progressiva ultrapassagem de Marx por Nietzsche como ícone intelectual ocorrida no final do século XX.

Em *Cibercultura e pós-humanismo*, propomo-nos a avaliar esse processo via uma reflexão crítica sobre a problemática do pós-humanismo e de acordo com um esquema heurístico unificado, como já fora o caso em *Elementos para a crítica da cibercultura*. Queríamos, lá, estudar a fortuna das categorias de sujeito e objeto na era da técnica maquinística, sem perder de vista o plano de sua interação ou correspondentes formas de sociabilidade. O método para tanto tinha um corte que chamamos de arqueológico: cada ensaio focava numa das categorias, procedendo à sua análise histórica e filosófica, a partir das figuras culturais e problemas filosóficos postos noutro tempo por autores como Nietzsche, Simmel e Heidegger.

Neste volume, reunimos blocos de textos complementares em relação àquela problemática, embora a abordagem seja um pouco diferenciada, em comparação. O núcleo temático ou linha de força é o problema do pós-humano, conforme ele se apresenta nos cenários da cibercultura e do pensamento tecnológico contemporâneo. A chave de leitura é, como antes, histórica e filosófica, mas a argumentação tende a ser tópica, determinada pelo raciocínio que está sendo desenvolvido, muito mais do que pelo esquema que subjaz à sua apresentação.

A proposição desses estudos, cumpre notar, é toda envolta no patético, porque, conforme os próprios ensaios vão argumentar, saímos há algum tempo da era da crítica para entrarmos na da diversão, da era da exploração corporal para a da maquinização comportamental. A criação está, dialeticamente, cedendo lugar à simulação. O problema que, talvez, tenhamos de resolver em pouco tempo é como continuaremos a carregar nossa carcaça de carbono, se de nós, como humanos, restar apenas a nostalgia, senão apenas a lembrança em meio ao desenvolvimento do processo civilizatório.

De todo modo, o primeiro ensaio oferece um rápido panorama sobre as origens da cibercultura e a relaciona com o progresso da indústria cultural no final do último século, indicando algumas questões centrais que essa conexão coloca do ponto de vista reflexivo. O objetivo é caracterizar a problemática que nos interessa e apresentar os fundamentos em que se pode colocar sua reflexão intelectual.

Os ensaios subseqüentes, em número de quatro, formam um bloco e examinam o modo como se viu o futuro das relações entre homem e máquina no plano de várias formas artísticas do final do século passado. O problema metódico com que eles se deparam consiste no eterno desafio que é o da análise cultural de obras musicais, peças literárias, bens iconográficos e produtos audiovisuais. Diante dessa tarefa, a dificuldade

que é se apropriar e desenvolver o significado desses materiais se duplica no desafio que é traduzir em palavras o que nos é dado poética, visual e sonoramente.

Em nosso ver, a saída para evitar a arbitrariedade e o antídoto para o subjetivismo interpretativo é recortar e montar esses materiais conforme objetivos bem enunciados, para não falarmos na necessidade de inserir sua análise em um contexto hermenêutico bem determinado. A pretensão de expressar teoricamente os sentidos visual e auditivo é sempre violenta e quimérica, mas na resistência que esses materiais opõem à análise também se abriga parte de nossa estupidez. Nesses casos, a consciência crítica só pode se expressar em atitude dialógica e só se pode postular em termos de mediação interpretativa.

O próximo bloco é formado por outros quatro textos, cujo objetivo é apresentar os termos da discussão contemporânea sobre nosso pretenso futuro pós-humano, para simultaneamente desenvolver alguns elementos de criticismo histórico e filosófico. A proposta subjacente aos textos todos é que se veja o pós-humano como senha de certos problemas que se colocam à humanidade na atual encruzilhada da sua história.

Depois de breve recapitulação histórica do assunto, feita no primeiro texto deste bloco, salta-se, no terceiro, para seu exame no âmbito do que chama agora de biopolítica. O ponto é visto também aí, porém, como fantasia de nossa civilização maquinística. O segundo e quarto textos da série enveredam por outra linha de argumentação, submetendo as fantasias e hipóteses pós-humanistas a uma espécie de teste filosófico. O objetivo é desmistificar o cunho pretensamente bombástico de sua proposição, contrapondo-se a prudência reflexiva ao discurso propagandístico.

Avançando a proposta de que há necessidade de se continuar a pensar sobre nós, ao contrário do que pretendem os porta-vozes da cibercultura, que nos reduzem ao humano, a conclusão projeta as análises lançadas ao longo do volume, defendendo a idéia de que, posto isso, não importa menos, a partir de agora, começar a refletir com seriedade o problema do pós-humano, senha provavelmente cada vez mais cotidiana dos projetos do pensamento tecnológico surgido originalmente no século XVII.*

---

* Excetuados prefácio e conclusão, as referências das obras consultadas durante a redação dos textos são lançadas no final de cada capítulo. *Cibercultura e pós-humanismo*, cumpre que se diga, baseia-se em premissas teóricas cuja exposição mais ampla encontra-se em outras duas obras do autor. Para informação dos interessados, são elas: *Theodor Adorno e a crítica à indústria cultural* (Porto Alegre, 3. ed. 2004) e *Martin Heidegger e a questão da técnica* (Porto Alegre, 1. ed. 2006).



1

A comunicação na era da cibercultura: adeus à Indústria Cultural?

Em 2004, a Internet completou seu primeiro decênio de vida como fenômeno cotidiano. Dois anos depois (25/12/2006), a Time Magazine elegeu "Você" a pessoa do ano. Sim, "você", porque, para os redatores, a tecnocultura é "nossa" e somos nós que "controlamos a era da informação". Em termos cronológicos, a rede existia desde o final dos anos 1980. Porém, a variedade dos protocolos de conexão e o caráter especializado dos ambientes virtuais impediam seu acesso por parte do homem comum. O fenômeno era, noutros termos, irrelevante para a vida cotidiana, mantendo-se oculto à percepção e interesse da massa da população.

O panorama mudou quando a criação de interfaces gráficas comandadas por toque se conjugou com protocolos que permitiram a criação e a transmissão de hipertextos digitais por pessoas com pouco conhecimento. Os monitores se iluminaram e passaram a oferecer formatos de páginas atraentes para o grande público, que, possuindo computadores pessoais, logo se habilitou a visitá-las e, mais tarde, criá-las, sem exigência de conhecimento especializado.

A World Wide Web origina-se desse contexto, é o canal ou rede telemática que, em pouco tempo, se tornou o cenário multimídia, massivo e cotidiano dentro do qual se vai articulando toda uma cibercultura. Cremos que o artigo "A batalha pela alma da Internet" (Revista *Time*, 25/7/1994, p. 50-56) pode servir de certidão de nascimento do fenômeno para a sociedade. De acordo com seus redatores, o espírito dos pioneiros do decênio anterior estava dando lugar à crença popular de que por meio da *net* "um simples computador pode ter enorme poder".

Para eles, repetidores da cantilena, tornara-se fato que as pessoas podem intervir em seu mundo de baixo para cima e de que o futuro passará pela exploração do espaço eletrônico virtual que estamos criando, ao sermos atraídos para a Internet. Porém, concluíam eles, isso não seria ponto pacífico. Também havia uma questão em suspenso, um desafio para os futuros cidadãos do ciberespaço, que seria o de "conquistar lugares seguros e agradáveis para trabalhar, divertir-se e criar seus filhos, sem perder contato com o espírito aberto e indomável que inicialmente os atraiu para net, agora que as batalhas para controlá-la foram lançadas e estão sendo jogadas" (*Time*, p. 56).

Atualmente, o esclarecimento sobre a fortuna dessa jogada, ao menos em nosso juízo, não conserva mais dúvida: sim, somos nós a origem da era da informação e os criadores da cibercultura. Porém não na fórmula ao mesmo tempo imediata e abstrata pretendida pela Revista Time do final de 2006. O poder coletivo que controla os lances no ciberespaço se constitui na forma do capital e é na esteira de seu movimento que se articula a chamada cibercultura.

O pretendido triunfo do homem comum celebrado pelo veículo é ideologia. Os combates pelo controle do ciberespaço não conseguiram ultrapassar os limites e contradições da economia de mercado e do sistema de exploração capitalista. A criatividade cotidiana que se conecta ao seu desenvolvimento tecnológico é uma criatividade subsumida aos princípios da exploração mercadológica, apesar de que, conforme postularemos, algo outro se projete em seu horizonte mais longínquo.

Na Internet, aposta-se coletivamente numa nova fé ou ilusão coletiva: a da visibilidade, controle e manipulação do mundo, através do compartilhamento da experiência maquinística. Dizemos fé ou ilusão coletivas, porque embora o sujeito social esteja sempre no seu circuito, ele de fato se desvanece, mantendo-se na maior parte noutra cena. Apenas seu espectro se instala no entre-nós virtual surgido com a net, de acordo com um discurso ou imaginário em que, supostamente, tudo pode ser vivido, controlado e conhecido, em que pretensamente rumamos para a conquista de todos os segredos da vida e do mundo.

Vendo bem, as comunicações on-line têm, sobretudo, uma função fática, gerencial ou mercantil, quando não se caracterizam por sua superposição. As funções adicionais, como formação cognitiva, articulação política e desenvolvimento da criatividade, são extraordinárias, não só pela resistência do meio à sua prática, quanto pelo contexto em que ele surge e se movimen-

ta. A sociedade do conhecimento ou a ágora virtual que se esperava poder ver prosperar com o ciberespaço provavelmente serão, se tanto, enclaves menores numa rede sujeita aos esquemas mercantis da indústria cultural, conforme se avança em seu desenvolvimento.

A cibercultura pode revelar um sentido formativo para o indivíduo e eventualmente sinaliza uma mutação no progresso da espécie, mas do ponto de vista imediato, não passa, na maior parte do tempo, da condição de folclore do homem pós-moderno, de expressão avançada da indústria cultural e de uma era sujeita ao pensamento tecnológico: bastam essas idéias para se entender, em síntese, o que está em jogo na alaúza sobre, por exemplo, as comunidades virtuais, o ensino a distância e a revolução na mídia (convergência, interatividade, desprofissionalização, etc.).

As cibercidades em processo de construção são sucedâneos relativamente mais seguros das formas de vida urbana em que essas cibercidades, todavia, se encaixam e que elas pretendem promover em todas as suas feições, das mais torpes (pedofilia, racismo, crimes, pornografia) às mais sublimes (campanhas de solidariedade e redes de ajuda mútua), desde as mais banais (salas de bate-papo, troca de cartões, jogos de azar, serviços de consulta e de relacionamento) até as mais relevantes (sistemas de governança eletrônica, pesquisa acadêmica e atividades empresariais).

1.1 *Cibercultura e indústria cultural*

Primeiro surgiram os computadores empresariais, gigantescas calculadoras, postas a serviço das firmas e governos: foram os anos 1950. IBM era a sua marca registrada, e inteligência artificial sua principal fantasia, conforme se pode ver em *2001: uma Odisséia no Espaço* (Kubrick, 1968). Desde o final dos anos 1970, começou uma alteração de cenário. Surgiram os computadores pessoais, pequenos eletrodomésticos, que redimensionam nossa vida individual e as estruturas da economia de mercado. A Apple passou a dar as cartas. A fantasia que passa a prosperar é a do ciberespaço, conforme se pode checar no romance *Neuromancer* (William Gibson, 1982) e no filme *Tron* (Steven Lisberger, 1982).

Depois veio a Internet, conforme já observamos. A Microsoft assume a vanguarda. Logo, as fantasias da hora, se por um lado não deixam de explorar a idéia de realidade virtual, conforme se pode ver nos filmes da série *Matrix*, tendem por outro a adquirir feições mais cotidianas e profanas, como se constata em outros, como *A rede*. A expressão “cibercultura” aparece em sintonia com essa nova fase, vincula-se a um estágio mais avançado do expansionismo tecnológico e maquinístico que, desde o início, marca a trajetória do Ocidente Moderno.

Certamente, a referida expressão não é a única que pretende dar conta do momento que estamos vivendo. Fala-se também, por exemplo, em sociedade ou era da informação. Quer-se, nesse caso, salientar que, daqui por diante, o principal bem por nós produzido e negociado será o conhecimento processado digitalmente e distribuído pelos circuitos informatizados que disponibilizam as redes de computadores.

Ocorre, porém, que, primeiro, conhecimento não é informação, muito menos aquela que se encontra em estado numérico (digital); e, segundo, que o característico da era em que estamos ingressando será a ignorância acerca de como a vida se estrutura e funciona, ao menos entre a esmagadora maioria da população.

Quanto mais a existência se informatiza, verifica-se que é maior o grau de alienação em relação ao que a explica e sobre como ela funciona. Entre aqueles que sabem consertar um computador ou qualquer outro aparato digital, são muito poucos os que sabem explicar por que ele funciona, mas se é assim, pode-se imaginar o quanto pouco virão a saber sobre as estruturas que sustentam seu mundo as massas deste século XXI.

A Enciclopédia alimentou durante bom tempo os sonhos de educação universal do homem moderno, sem ter tido muito êxito. A Internet é menos sua continuidade do que a avalanche de diversão com que as massas pós-modernas preencherão sua consciência, sem ter muita compreensão. A escola moderna pretendia nos dar uma formação geral capaz de nos tornar cidadãos conscientes. Os computadores pessoais nos permitem fazer negócios e consumir nossas vidas com algum entretenimento. Através desses processos combinados, estamos passando, porém, via a etapa marcada pela televisão, do tempo da cultura letrada para a era da cibercultura.

Quando surgiu, a comunicação mediada por computador ensejou o aparecimento de várias narrativas emancipatórias, carregadas de conteúdo utópico, que não têm mais como se sustentar na era da Internet. Aquela comunicação pretendia ser espontânea, alternativa, comunal, libertária e igualitária, visto nascer à margem dos circuitos institucionais, por graça e obra de uma geração de jovens de classe média educada e traquejada pela experiência da contracultura dos anos 1960. A mitologia barata que surgiu em torno das chamadas comunidades virtuais que supostamente criaram esses grupos talvez tenha sido uma das melhores expressões do que era o projeto utópico da cibercultura em sua pré-história, até meados dos anos 1990 (cf. Turner, 2006).

Quando a Internet se estabeleceu, porém, pouco disso tudo permaneceu em pé, já que, por meio dela, irrompe esse cenário adentro o poderio econômico cada vez mais desorganizado, que não tem feito senão criar e explorar mercados para seus negócios, mediante a incorporação sempre crescente das massas consumistas ao ciberespaço surgido em escala planetária por seu intermédio. O problema do ciberespaço, hoje, não é mais o da ação dos hackers, esses questionadores do uso politicamente correto da tecnologia informática, mas o da transposição para o cenário virtual de todos os males da vida real que aquele espaço, utopicamente de início, pretendia haver superado.

Algumas vozes temem que a pregação em favor da realidade virtual a que se assiste agora, em todos os âmbitos, empobreça a humanidade, visto o ciberespaço estar livre de qualquer contexto social, ser altamente abstrato e nos conduzir a uma derradeira alienação: a da própria existência material. O perigo de, por essa via, estarmos promovendo a volatização do homem e o aplainamento da cultura, contudo, é, em princípio, mínimo. A relação entre as categorias em foco não é de superposição, malgrado a vontade de muitos sujeitos: elas sobrevivem e se desenvolvem dialeticamente.

Quem pensa que o virtual é outro mundo, precisa abrir os olhos e ver como ele também serve de novo veículo para a exploração econômica, a violência étnica, a manipulação política, a bestialidade humana e tudo o mais que nos enoja na vida real. O virtual e o real não são dois mundos paralelos: existem em relação dialética, o que significa dizer que entretêm relações de complementaridade, dependência recíproca e dinâmica tempestuosa que, em boa parte, podem ser examinadas à luz do conceito crítico de indústria cultural.

A Escola de Frankfurt concebeu a reflexão crítica sobre o processo que lhe subjaz, salientando que, contrariamente ao que acabou por se tornar usual, o termo, em essência, não se aplica às comunicações em massa, às empresas que confeccionam bens culturais e os distribuem entre a sociedade. A expressão refere-se antes ao processo de conversão da cultura em mercadoria, do espírito em bem de consumo, mas também de conversão do marketing em princípio ordenador da subjetividade e de criação da cultura.

Segundo Adorno, principal responsável por esse entendimento, cultura é a dimensão propriamente humana de nosso modo de ser, sempre que não é alienada, sempre que não é reificada. Para ele, vendo bem, cultura é o que remete à dimensão propriamente humana da fantasia criadora, vincula-se ao processo de emancipação em relação aos poderes sociais hipostasiados (que se coisificaram).

A cultura está de acordo com sua idéia apenas onde o homem se liberta em imaginação, onde a consciência se distancia, ao menos parcialmente, dos esquemas cognitivos e comportamentais impostos pela ordem social dominante. A cultura é, noutros termos, o espaço onde sua espontaneidade corporal não-reprimida envereda pelo caminho produtivo da experimentação com novos modos de vida, da criação de novas formas de pensar, mas também aquele onde o homem simplesmente se entrega às formas mais elementares e imediatas de gratificação existencial.

Indústria cultural é, ao invés, o coroamento de um processo que, eventualmente, nasce junto à cultura e que implica nossa submissão ao que a cultura, uma vez bem pensada, como dito, não é: a exploração, o controle e a instrumentalização. Desde sua origem, o homem precisou lutar pela sobrevivência, e para vencer essa luta teve de aprender a subjugar a si e aos outros. A conservação da espécie é algo que, segundo o autor, sempre exigiu terríveis e abomináveis sacrifícios. O primeiro deles foi a repressão da espontaneidade, o controle dos impulsos corporais, de cada um e de todos os outros, conforme dá prova o processo civilizatório.

Conforme nos ensina a reflexão crítica, vendo bem, o homem não é: ele se forma no transcurso de um processo em que intervêm

dialeticamente, ou seja, contraditoriamente, dilacerando suas circunstâncias, fantasia criadora e repressão racional. Dizer que o processo ocorre dialeticamente significa, também, que à repressão não é alheia a fantasia (paranóica, masoquista, destrutiva), e que à fantasia não é estranha a racionalidade (ciência, artes, religião, perfeição da personalidade).

Quem somos é pergunta que não admite resposta definitiva, porque não nos esgotamos no que afirmamos acerca de nós mesmos. Somos quem somos porque estamos em devir, mas esse revela um caráter explosivo, contraditório e, às vezes, para muitos, insuportável e destruidor, como se vê quando eclodem as guerras mundiais, as catástrofes ambientais e as selvagerias econômicas, mas também e mais cotidianamente as crises financeiras, os conflitos sociais, as síndromes de pânico coletivo, as doenças sociais de todo o tipo (drogas, crimes, prostituição, violência no trânsito).

Para Adorno, a conversão da indústria cultural em sistema, ocorrida no curso do século passado, significa o surgimento de uma nova etapa na história da humanidade. Na sociedade burguesa, economia e cultura constituíam esferas mais ou menos autônomas de vida. A economia surgira como espaço de labuta, esforço e sacrifício, porque nela a luta pela sobrevivência da espécie submetera esses aspectos à competição de todos contra todos pela apropriação da riqueza gerada pelo progresso técnico e material.

A cultura, ao invés, aparecia aos olhos dessa sociedade como espaço de liberdade, terreno em que o homem podia ser humano, em vez de lobo do homem (como era o caso na economia). Apropriar-se da cultura era apropriar-se ou criar as próprias condições de humanidade, porque significava cultivar-se, aprimorar-se, tornar-se melhor nos sentidos moral, político e intelectual.

A contradição entre uma forma de vida brutal no trabalho e uma forma de vida livre e emancipada na intimidade que surgiu com a sociedade burguesa teve, contudo, uma solução no século passado. O processo histórico determinou que as massas excluídas viessem a fazer parte da sociedade. As complexas transformações que tiveram lugar no último século converteram a sociedade numa sociedade de massas, onde não há mais lugar especial para a figura do burguês.

Atualmente, a economia se organiza como estrutura de produção anônima e troca generalizada. A propriedade se tornou menos importante do que a gestão. A especulação prepondera sobre a indústria. O consumo ocupa um lugar mais importante do que o trabalho. A sociedade livre de trabalhadores autônomos com que se pretendia replicar ao capitalismo liberal realizou-se como sociedade de consumo de massas, apesar de milhões e milhões manterem-se marginalizados em todo o mundo.

Ocorre, todavia, que boa parte disso está ou vai ficar para trás, se começamos a pensar nas tendências a longo prazo que hoje se visualizam no pensamento da chamada cibercultura.

Redemoinho de nossas ilusões mais ambiciosas, próprio da cibercultura seria o fato de que com ela tragar-se-ia de vez o que foi núcleo do projeto do pensamento humanista. Projeta-se por meio dela, mas não mais do que isso, a "ultrapassagem de um ponto para além do qual já nada é humano ou desumano". Por isso, nela, "o que está em jogo é muito mais vasto [do que a indústria cultural]", como já declarou distanciado e com muita ironia o filósofo Jean Baudrillard.

Convém, porém, que se veja isso criticamente, embora hoje seus sujeitos sociais, os da crítica, tenham sido cancelados e suas proposições não tenham mais nenhum alcance político, até porque a política está virtualmente abolida no mundo que se elabora neste século 21.

1.2 *Cibercultura e indústria cultural: cotidiano*

Resumindo, a cibercultura poderia ser definida descritivamente como o conjunto de fenômenos de costumes que nasce à volta das novíssimas tecnologias de comunicação, da chamada informática de comunicação. Os portais, sites e homepages, os chats, blogs e listas de discussão, as câmeras ao vivo e on-line que se espalham pelo mundo afora, o cinema, o rádio, a música e a televisão via internet, o comércio eletrônico, as competições, os videojogos e as correntes de todo o tipo: isso e muito mais que está por vir exemplificam não apenas um novo tempo na comunicação.

A cibercultura constitui, também, uma formação histórica cujo veículo tecnológico é a informática, sobretudo a de comunicação, e o motor é e será, ainda por muito tempo, o capitalismo. O computador pessoal, não por acaso, é seu epicentro, visto ter se convertido em aparato que, mais e mais, não apenas coordena e agencia as atividades, mas faz a ligação do sujeito com nossa civilização planetária.

Os negócios, contatos, pesquisas, operações, lazeres e atividades profissionais, para não falar das relações de poder e dos laços de afetividade, passam agora por ele e, assim, formam uma rede de trocas cujo sentido dominante todavia não é técnico, mas de ordem social e espiritual, conforme essa ordem é agenciada, desde há muito, pelo capitalismo.

Vendo bem, a cibercultura não constitui em sua espinha dorsal senão um cenário avançado ou *high-tech* da cultura de massas e da indústria cultural, conforme essas foram estudadas por autores como Edgar Morin ou Theodor Adorno. Quem examina o fenômeno em sua superfície observa que suas expressões apenas transplantam aquelas manifestações para o ciberespaço, sem tocar nas estruturas de sentido que ela agencia desde os primórdios do século XX.

Na verdade, a cibercultura recicla o folclore mercantil da era das massas, embora também veicule uma alternativa. O maquinário que a torna possível tem se desenvolvido cada vez mais de forma a tornar cotidianos recursos que antes eram acessíveis apenas em nível profissional. A prática da indústria cultural está se democratizando cada vez mais entre as massas: em essência, não é senão isso que subjaz ao falatório em torno da interatividade trazida ou possibilitada pelas novas tecnologias de comunicação.

O Metacafe e o Break, concorrentes do Youtube, por exemplo, procuram compensar a saída atrasada na cata de publicidade on-line, pagando pelos vídeos exibidos que atraem audiência na Internet. O último seguiu-lhe pelo caminho, para não ficar para trás. Matt Sloan e Aaron Yonda, videomakers amadores de Madison (EUA), eram empregados em pequeno comércio que, instantaneamente, converteram-se em pequenas celebridades, com a sátira de Darth Vater (*Guerra nas Estrelas*) que postaram no YouTube, em 2006.

Vista quase 20 milhões de vezes até o final de 2007, a série de mini-vídeos custou U$ 1.500 aos seus realizadores, mas lhes valeu contrato de parceria com o site, participação em peças publicitárias, abertura de novas perspectivas profissionais, gravação de DVD e ampla cobertura jornalística, inclusive entrevista para a *Folha de São Paulo* (“Hit no YouTube, piada com Star Wars vira DVD”, 21/10/2007).

Consideremos com mais detalhes e para fins de ilustração do que estamos referindo, porém, a rápida expansão dos blogs e o crescente emprego das webcams pela net afora. A redução dos preços e a simplificação de seu manejo permitiram que espetáculos leves passassem a ser empresariados em escala ao mesmo tempo massiva e micrológica, gratuita ou comercialmente. Os resultados estão se fazendo presentes de forma rápida e exponencial, mas não convém ver esse fenômeno como absoluta novidade, tirando seu cunho virtual e substrato maquinístico.

Bruna Surfistinha e seus clones mais ou menos escandalosos, para não falar dos canais de distribuição da palavra que com a net se abriram, são apenas a face mais recente de uma tendência histórica preexistente. As páginas pessoais e os blogs são expressão do movimento no sentido da personalidade ordinária se tornar celebridade publicitária, através da exploração astuciosa dos recursos da informática de comunicação tanto quanto dos esquemas mercadológicos da indústria cultural. Do blog à fama, efêmeros um e outro, desponta nesses casos apenas uma situação a mais de processo secular, cujo formato estético se condensa tipicamente nos *peep-shows* via Internet.

Andy Warhol afirmou há quase meio século que um dia todos teriam seus 15 minutos de fama. De certo modo, essa época chegou, conforme os tempos modernos desenvolvem suas circunstâncias. “A web é uma oportunidade para fazer bem nossos quinze minutos de fama”, afirma um fanático por internet, no ramo desde 1994.

O individualismo subjetivista e democrático promovido pela expansão da economia de mercado não apenas impera por toda parte, mas assim impera porque no bojo daquela expansão acabaram se desenvolvendo redes de comunicação massificadas que são as da telefonia celular e a da Internet. As comunicações instantâneas, ubíquas e espectrais que se efetivam neste contexto são a embreagem de um modo de vida em que, inclusive por causa delas, a sociedade vai dando lugar à figura da rede como princípio de articulação da vida coletiva.

Os Orkuts, Youtubes, Myspaces, blogs e seus sucedâneos são atualmente a mediação mais notável dessa situação: eles não apenas ocupam a subjetividade, quando não há mais nada de útil ou interessante a fazer, mas agenciam ou projetam a sociabilidade adequada à nova constelação histórica. A emancipação econômica e política das massas, deflagrada há cerca de dois séculos, foi seguida no último pelo desejo de cada um ser reconhecido como indivíduo único, mais do que se converter em tal personalidade. A relação consigo mesmo com vistas à formação de uma consciência autônoma foi descartada em favor da relação consigo mesmo fixada no juízo do outro, engendrando uma personalidae ao mesmo tempo narcisista, protéica e heterodirigida (pelos princípios da economia de mercado).

Desde o final do século XIX, o póstumo entrara no presente, via publicação dos diários íntimos de certas personalidades (cf. Pachet, 1990). Passado um século e dependendo do indivíduo, estes não apenas começaram a ser publicados em vida mas, como farsa barata, a serem divulgados mais ou menos em tempo real, via as mídias on-line por milhares e milhares de pessoas comuns. Embora sem nenhum valor agregado, a pretensão ao mesmo tempo utópica e solipsística de seus autores parece ser a de obter alguma publicidade de acordo com os valores e o espírito da economia de mercado, expandindo a cultura do narcisismo e demais fenômenos de um mundo comprometido com o individualismo democrático.

Jennifer Ringley foi uma das pioneiras a agir nesse sentido (1996), sugerindo uma fórmula ou esquema que, depois, seria desenvolvido pelos conglomerados do negócio da comunicação. Pouco importa se essa jovem americana é ou não uma exibicionista. Pessoa comum, “nem bonita, nem feia, sem ter se destacado nos estudos, nas artes ou nos esportes”, bastou-lhe uma idéia e um computador com câmera para convertê-la em celebridade mundial, vista diariamente por cerca de 500 mil pessoas, segundo a revista *Época* (3/8/1998).

A procura de popularidade, certificação social e algum dinheiro fácil que se articula assim é um dos principais indicadores de cibercultura, mas nada tem a ver com a novíssima tecnologia da Internet. O exibicionismo assim revelado é, no máximo, um pretexto para se tentar ganhar um dinheiro fácil e sem muito esforço profissional e, em geral, o resultado do desejo narcísico de poder transmitir a própria imagem e encontrar reconhecimento para a banalidade individual da vida cotidiana por meio da Internet.

Em geral, a prática toma como modelo os esquemas da indústria cultural. Ninguém nega que pode haver e de fato haja um elemento irracional, caprichoso ou patológico, mais ou menos espontâneo, nessas iniciativas. No entanto, verifica-se que não são essas que prosperam e se institucionalizam. Danielle Lemiere (www.healthshop.com) se tornou modelo de conduta saudável on-line em troca de plano de assistência médica e fornecimento de suplementos alimentares por parte de empresa do ramo em 1999. Acontece que "para manter uma boa homepage com transmissão de vídeo, o ideal é ter uma conexão permanente com o provedor e uma ligação telefônica especial", esclarece um *manager* desse ramo de negócio (*Época*, p. 72-73).

Administrar essa estrutura e reciclar o material exibido não é barato, nem tarefa simples, constituindo uma atividade dispendiosa, que requer serviço profissional, durante várias horas por dia, como fica claro nas experiências que conhecem continuidade. Embora pequenos empreendedores surjam, acaba sobrevivendo, portanto, quem se organiza, se aperfeiçoa e se renova, oferecendo seu site a um portal, buscando patrocínio, fazendo *joint-ventures*, montando uma infra-estrutura empresarial, segundo um modelo exponenciado, não por acaso, pelos sites das estrelas de filmes pornográficos. Apesar de viverem na era dos bancos de memória digitais, os blogueiros não estão salvo das leis do mercado e dos imperativos econômicos. De tempos em tempos, têm de fazer frente à sentença de morte do tipo que os gerentes de bloggers impõem aos milhares de usuários sem visitação significativa em seus sites: conscientes de que a maior parte apenas "narra as frustrações com a vida para os amigos" e de olho nas receitas publicitárias, eles simplesmente os eliminam da Internet (Site CNN, Internet, 23/05/2002).

1.3 *Cibercultura e indústria cultural: ficção*

De acordo com essas observações, podemos afirmar que a época é marcada menos por uma dialética entre cibercultura e indústria cultural do que pela dependência daquela aos esquemas e princípios que definem o segundo fenômeno, mas há outros pontos a considerar, quando se conduz o exame de suas conexões para o campo da criação cultural institucionalizada.

Quando presenciamos um espetáculo *high-tech* ou consumimos ficção científica somos tomados por um certo encantamento porque, por meio da diversão, vivemos o que pode nos acontecer, especulamos gratuita e prazerosamente sobre qual é o nosso eventual destino no âmbito da civilização maquinística. Vendo bem, as obras de ficção científica são filtros que nos atravessam a consciência. Os fenômenos de indústria cultural são, entre outras coisas, formas através das quais a sociedade treina ou prepara seus sujeitos, nós: as criaturas da indústria cultural, para enfrentar os desafios não apenas do presente, mas do futuro.

O futuro nunca chega, ou chega de modo cada vez menos notável, não porque estejamos insensíveis, mas porque estamos cada vez mais preparados para recebê-lo e, nele, nos encaixarmos subjetivamente através da ficção científica, tornada acessível via indústria cultural. A sociedade burguesa procurara dar lastro a seus filhos fazendo-os estudar ou conhecer sua literatura, sua ciência e sua história. As sociedades de massas, cada vez mais ligadas por redes telemáticas, preparam-nos para viver um presente que se perpetua em futuro constante através da ficção científica. O cinema, livros, histórias em quadrinhos e todo o resto em que se veicula o gênero têm um sentido, que é o de atenuar o que um pensador publicitário chamou de o "choque de futuro".

Como se disse, o futuro não dura muito tempo: na verdade, ele é cada vez mais o sempre igual, não porque não haja choques, surpresas ou catástrofes para os seres humanos, mas sim porque esses eventos são cada vez mais amortizados pela produção cultural, por uma atividade constante, rotineira e cotidiana que mediatiza e reestrutura nossa subjetividade.

Porém, convém notar que isso não ocorre de um único modo: o fenomêno prepara-nos, geração após geração, para vivermos diversas possibilidades de futuro. Consideremos o caso da série *The Matrix*, como exemplo de dependência da cibercultura aos esquemas da indústria cultural. A série de três filmes só se sustenta ficcionalmente porque cada qual foi lançado com algum tempo de distância um do outro. O principal, no caso, são as seqüências de ação e seus poderosos efeitos especiais, que fizeram época na história do cinema espetáculo. O filme é para ver, basicamente. As questões que ele sugere poder pensar filmicamente no primeiro episódio não só desaparecem nos restantes como têm um desfecho fraudulento do ponto de vista estético no último e derradeiro.

Em *The Matrix*, o fundo de verdade é a ideologia conformista, se assim podemos nos expressar, uma vez vendo as fitas como uma série de filmes interligada. Quem conserva a memória do enredo e não se deixa cegar pelos efeitos especiais se dá conta que a conclusão do terceiro episódio colide com o problema posto no primeiro. Os rebeldes queriam destruir a matriz, porque não desejavam mais viver como ratos num subterrâneo. Era essa a missão de Neo, que encarna uma espécie de salvador virtual. As máquinas viviam do material orgânico que lhes davam seres humanos especialmente criados para manter o bom funcionamento da Matrix.

Depois de todo o tipo de peripécia (artificiosas, mas desnecessárias diegeticamente), o terceiro episódio nos mostra, em cerca de dez minutos, o herói propondo um pacto às máquinas, essas o aceitando e, fato ainda mais inverossímil, honrando-o como se fossem cavalheiros de uma Idade Média puramente mítica. As máquinas poupam os seres humanos que as queriam destruir! Porém, a fantasia conformista não pára por aí: as máquinas concordam em libertar os seres humanos que "desejarem sair" da Matrix, procedendo ou começando a cometer um suicídio altruístico, visto que seus corpos e mentes são o que as mantêm funcionando, segundo o episódio I.

Estamos, sem dúvida, diante de um típico caso de enredo mal-resolvido. O problema estético flagrado é, porém, no caso, também o problema ideológico da película. Na cena final, o esverdeado que coloria o fundo das cenas digitais da matriz dá lugar a um belo raiar de sol, que ilumina a cidade dos homens como a música alegre embala uma festa de aniversário de classe média.

Na realidade, conforme o filme, continua a escuridão em que hoje vivem tantos lobisomens, a humanidade vivendo em parte nas cavernas, em parte nas entranhas da máquina. Na Matrix, porém, tudo continua a melhorar, a ficar belo e a permitir que os espectadores vão embora tranqüilos, confiantes de que não há motivo para temor e de que tudo não passou de uma grande e movimentada diversão.

Segundo nossa ótica, isso quer dizer que estamos diante de uma obra conformista, que finge levantar problemas apenas para sugerir, no final, que nada está errado no mundo e que tudo no mundo pode ser visto como brincadeira, a começar pelo filme que se acabou de exibir às platéias mais variadas. A brincadeira conformista do filme, contudo, é sua verdade, se admitirmos que o mundo criado por essa brincadeira é o mundo criado pela indústria cultural.

De tantos e tantos filmes lançados nos últimos anos sobre o ciberespaço, a obra em foco talvez seja uma das mais famosas. Contudo, vendo bem, pode-se dizer que não é dos filmes que melhor encarna o projeto da cibercultura. *The Matrix* é antes de mais nada um produto de indústria cultural, que nos desvia a atenção e nos impede de pensar as questões que se abrem a nós com a era da tecnocultura.

O filme se movimenta com apoio na tecnologia mais avançada que o cinema criou, mas olha para trás, atendendo os desejos de espectadores, que querem ser logrados, divertindo-se com fantasias sintéticas nas horas com quem não têm de se ocupar com algo mais necessário, produtivo ou gratificante.

Lévi-Strauss dizia que os mitos servem para uma coisa: pensar – tão complexos e sofisticados quanto a ciência mais avançada, eles são a forma com que pensa o homem primitivo. As obras de ficção científica podem cumprir esse papel, mas não nos parece que, apesar do esboço em sentido contrário contido no primeiro episódio, tal papel tenha bem sido assumido pela série *The Matrix.*

1.4 *Cibercultura e pós-humanismo*

Finalizando, afirmaríamos que a cibercultura é, em essência, uma nova forma de negócio com os bens culturais da indústria, através da qual se promove, via máquina, uma forma superior de conexão entre os que lhe estão sujeitos. O fenômeno é ensejado pelo aparecimento de um capitalismo digital, que se projeta para além da informática empresarial. Basta pensar no Second Life como exemplo privilegiado, para concluir sobre o sentido imanente dos lances e apostas que estamos fazendo com nosso avanço pelo ciberespaço, sobre a maneira como ele cada vez mais se subordina ao processo de reprodução ilimitada, ordinária e massificada do que foi chamado de indústria cultural por Adorno.

Conforme notado, a cibercultura serve de mediação que traduz para o cotidiano e faz ressoar entre as massas os avanços de uma época movida pela forma mercadoria e que se deixa impulsionar de forma tecnológica e maquinística. Porém, ainda há mais. Convém registrar também o que, em contraste, seria seu sentido transcendente, o fato de que, por se deixar impulsionar dessa maneira, esse fenômeno de costumes vai além do que é mais próprio daquela indústria.

Sidney Matrix [!] captou bem esse ponto em sua coleção de ensaios sobre o processamento do pop via a cibercultura:

> Forma de crítica social *sexy* possuidora de função didática, o elemento pop presente nela interpreta criativamente as implicações e reverberações das ciências da computação e da informação sobre a cultura e os indivíduos, incitando suas audiências a *pensar diferente*. Como *informediários* no processo de realimentação circular entre tecnociência e cultura popular, os anúncios, filmes, romances e obras de arte ciberpop apresentam cenários provocativos, criativos e algumas vezes críticos sobre o nosso presente e o futuro de nossa cultura digital, conectando e algumas vezes amplificando importantes núcleos conceituais da rede formada pela cibercultura (Matrix, 2006, p. 137).

Destarte, parece-nos razoável afirmar que, criticamente, a cibercultura importa em novidade sobretudo pelas suas linhas de fuga, relacionadas com o imaginário pós-humanista que nela se destaca ou se projeta. As especulações a respeito são por certo fantasiosas, mas permitem entender mais a fundo o que está em jogo nesse fenômeno, para além do que nela se determina pelo conceito de indústria cultural.

Dissemos anteriormente que ele não se reduz aos aspectos econômicos e políticos, remetendo a uma dimensão intelectual ou imaginária que precisa ser pensada filosoficamente. A circunstância de tantos profissionais ligados ao setor, para não falar dos técnicos mais especializados, porem-se a falar como futurólogos e guias do mundo por vir precisa ser vista como fato tão importante para a compreensão da cibercultura quanto o são a arte eletrônica, o sexo virtual, o comércio online e as obras de ficção científica veiculadas pelos meios de comunicação.

A razão principal é que num e noutro setor, mas ainda desigualmente, começa a se antecipar o que se pretende que seja nosso destino na civilização maquinística. A assimetria entre eles é algo a ser destacado, porque, como dito, dela vem o insólito que convém a todos nós pensarmos daqui por diante. À consciência humana, em geral, sempre revoltou o fato de ter de se submeter à máquina, como dão prova tantos manifestos filosóficos, documentos políticos e obras de arte. O fato novo é que, no âmbito da cibercultura, essa consciência, acuada, está sendo mais e mais desafiada a prestar contas de e para um movimento de idéias em que o homem mesmo se tornou irrelevante, o homem mesmo não é mais uma grandeza referencial e a ser preservada.

Desde alguns anos, cresce o sentimento de que o processo de maquinização da vida social tende a se projetar sobre o elemento humano de um modo que, segundo tudo indica, promoverá um salto de qualidade, se não for abortado: em meio a tanto, emerge a figura do ciborgue, primeiro sinal do pós-humano. Arautos do que se vem chamando de o pós-humano, encontra-se já entre nós todo um pessoal para quem não há mais razão para continuarmos postulando a defesa de um ser que se mostrou imperfeito em suas realizações e que, do ponto de vista evolutivo, chegou ao seu limite, merecendo a justo título um abandono ou esquecimento em favor de uma forma de existência mais avançada.

Para eles, a figura do ciborgue, do organismo cibernético, meio homem, meio máquina, é apenas o estágio intermediário de um processo que deve culminar com a montagem de um aparato totalmente maquinístico, para onde deveremos transferir o melhor da memória e da experiência humanas. O futurismo é delirante, mas não deve ser desprezado, porque aquilo que um dia foi simples fantasia, mítica ou lendária, pode se converter em realidade muito tempo depois, bastando pensar na relação entre o surgimento da aviação e a velha lenda de Ícaro e Dédalo.

No passado, o homem concebeu vários projetos de sociedade. Agora, esse tempo passou. No horizonte da cibercultura, pensa-se em projetos de mundo. Neles, há pouco ou nenhum lugar para o humano. As fantasias e projeções são feitas no sentido de criar uma realidade pós-humana, como de resto já havia preconizado, ainda que noutros termos, o filósofo Friedrich Nietzsche.

Os extropianos, os bloggers, os raelianos, os trekkers e outras seitas menos conhecidas, mais um leque bastante relevante de cientistas, engenheiros, escritores, filósofos, executivos e publicistas, são hoje os principais sujeitos para quem a superação da condição humana, através do desenvolvimento da bioengenharia, da robótica, da cibernética aplicada e da metamorfose maquinística, tornou-se motivo de esforço organizado e objetivo político tecnocrático.

Durante muito tempo, temeram-se os efeitos desumanizadores da máquina. Agora, verifica-se que essa se tornou nosso paradigma. Cresce a sensação de que somos uma engrenagem simultaneamente técnica e antropológica. A transgressão revolucionária está se tornando uma atitude perversa, na medida em que se legitima funcionalmente no ambiente da cibercultura. De certo modo, parece cada vez mais integrada nos mecanis-

mos sistêmicos de reprodução da vida e da sociedade. Existem sinais de que a máquina social estimula esse processo, lançando-nos em situações que excluem ou vitimam milhões de pessoas por todo o planeta.

Segundo um número crescente de pesquisadores, artistas e intelectuais, o progresso técnico não tem mais como meta aliviar o sofrimento humano e criar um mundo mais justo para vivermos. A espécie que formamos chegou a seu limite e é bom, a partir de vários pontos de vista, que favoreçamos nossa superação, visto que só com ela se abre a possibilidade de concretizarmos nossos melhores sonhos e fantasias. Os problemas do homem serão resolvidos com sua transcendência maquinística, chegando alguns extremistas a cogitar que, algum dia, convertendo-se em motivo de incômodo, nossos descendentes hominídeos serão caçados e abatidos por nossos sucessores, como já viu, de modo ligeiramente distinto em *O planeta dos macacos*.

Apenas quem ignora que em outros tempos já fomos confundidos com animais, e em outros, nem mesmo éramos vistos como humanos, surpreender-se-á com essa idéia e sua eventual sustentação, em que pese os formidáveis problemas técnicos e paradoxos políticos que tudo isso, acionado mais amplamente, engendrará.

Cumpre notar, porém, que não é por essa via que idéias como essas interessam mais. As projeções futuristas assim promovidas não valem pelo que prometem, mas pelo que significam na atualidade. O fenômeno serve, em essência, para pensar nossa condição, sendo nisso análogo à ficção científica. Nesse sentido, o sinal mais claro que elas nos fornecem é o de que entramos numa nova etapa da vida humana, uma etapa em que não mais estariam em jogo a moral, a educação, a política e até mesmo a preocupação com a humanidade. Na hora atual, esboça-se lentamente e em searas esotéricas à percepção das massas um novo cenário para se viver, caracterizável do ponto de vista histórico, crítico e humanista como o de uma barbárie tecnológica e que, por causa de uma certa nostalgia ou inércia intelectual, chamamos de cena ou tempo da cibercultura.

Atualmente, perdemo-nos ao fazer formulações fáceis para falar da experiência histórica em que estamos ingressando. No fundo, sente-se a falta de uma linguagem que esclareça a experiência de uma forma que revele o máximo possível a coisa mesma e, assim, permita refletir sobre um assunto que normalmente se mantém fora do alcance de nossa percepção cotidiana.

Cremos que vários fenômenos de cibercultura podem ser vistos como formas de criação dessa linguagem, partindo-se da hipótese de que a essência em que se sustenta a tecnociência não é científica, nem técnica, como sugere Heidegger. Quem quer se preparar para o futuro e todos aqueles que podem nos ajudar mais em tanto, especialmente os comunicadores e demais servidores da técnica, sobretudo, se não têm o espírito morto, há não só que passar a levar em conta todos esses fatos e circunstâncias, mas começar a meditar sobre as questões e os vários desafios que lhe são subjacentes.

Referências

ADORNO, T. *The culture industry* (James Bernstein, org.). Londres: Routledge, 1991.

AUGUSTO, S. I tube, you tube, we all tube. *O Estado de São Paulo*, 31/12/2006, J20.

BELL, David. *An introduction to cybercultures*. Londres, Routledge, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. *La transparence du mal*. Paris: Galilée, 1990.

BRETON, Philippe. *Le cult de l'internet*. Paris: La Découverte, 2000.

BURNETT, R. & MARSHALL, D. *Web theory*. Londres: Routledge, 2003.

CARONIA, A. *Il Cyborg: saggio sull'uomo artificale*. Milão: Shake [1985] 2001

CASTELLS, Manuel. *The Internet Galaxy*. Oxford: Oxford University Press, 2001.

DERY, Mark. *Escape velocity*. Nova York: Groove, 1996.

FLICHY, Patrice. *L'imaginaire de l'internet*. Paris: La Découverte, 2001.

KROKER, A. & WEISNTEIN, M. *Data Trash.* Nova York: St. Marttin's Press, 1994.

LEFORT, Claude. *As formas da história*. São Paulo: Brasiliense, 1979.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: 34, 1999.

MATRIX, Sidney. *Cyberpop*. Nova York: Routledge, 2006.

MAY, Christopher. *The information society*. Oxford:Polity, 2002.

NORA, S. *La conquista del ciberespacio*. Santiago do Chile: Andrès Bello, 1997.

RIGOT, Philippe. *Au-delà du virtuel*. Paris: L'Harmattan, 2001.

RÜDIGER, Francisco. Cibercultura, filosofia da técnica e civilização maquinística. In Ana Carolina Escosteguy (org.): *Comunicação, cultura e mediações tecnológicas*. Porto Alegre: Edipucrs, 2002.

SCHITTINE, Denise. *Blog*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

SLEVIN, James. *The Internet and society*. Oxford: Polity, 2000.

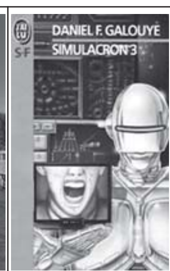
STEINERT, Heinz. *Culture industry*. Oxford: Polity, 2003.

TURNER, F. *From counterculture to cyberculture*. Chicago: Chicago University, 2006.


SECOND
LIFE






DANIEL F. GALOUYE
SIMULACRON 3
S·F

2

A Dialética homem e máquina na literatura: Forster e Galouye

Qualquer um que pretenda falar sobre cibercultura não tem como evitar certas referências balizadoras do começo que, em cinema e literatura, respectivamente representam *Tron* (Lisberger, 1982) e *Neuromancer* (Gibson, 1984). Quer num, quer noutro, o elemento nuclear comum é a exploração aventureira do ciberespaço. Quer num, quer noutro, o problema central é nosso acesso à realidade virtual. Quer num, quer noutro, a matriz é esse artefato cibernético que, desafiando o humano, faz interagir organismo e artifício.

Em ambos, significativo é o fato de a matriz assim o fazer pela mediação do onírico, do imaginário, da subjetividade, o fato do mundo ser vivido nela como gigantesco sonho gerado artificialmente – mas isso tudo foi precedido ficcionalmente por outras soluções referentes à maneira de compor a relação entre homem e máquina como mundo e, portanto, universo de cibercultura.

Seguindo o espírito dos ensaios reunidos neste volume, pretende-se no que segue refletir sobre dois estágios do processo de construção literária das relações pré e protocibernéticas entre homem e máquina no século passado (cf. Tofts, 2002). Estando fora de questão empreender esse trabalho sob a forma de pesquisa sistemática, optamos por comentar dois momentos que se podem julgar exemplares na vasta e variada trajetória deste tópico.

Destarte, consideramos no que segue a forma como as novelas de Forster (1909) e Galouye (1964) elaboram literariamente em termos de construção de mundo a conexão entre homem em máquina pré e protocibernética. A escolha dos casos é arbitrária, visto o objetivo de, com seu exame, sustentarmos a ilustração da problemática antes mencionada: outras referências podem ser encontradas na obra que ao tema dedica Antonio Caronia ([1985], 2001).

2.1 *Edward Forster: espontaneidade e mundo maquinístico*

Edward Forster enfrentou as circunstâncias da segunda revolução industrial e da ascensão das massas ao proscênio da vida urbana moderna com apreensão e ambivalência. Aristocrata de origem e humanista por formação, ele viveu o dilema da colisão de lealdades, acabando por se abster de fazer um julgamento sobre o significado histórico desses processos para a humanidade (Carey, 1993: 50-53). Entretanto, preocupou-se literariamente com os efeitos a longo prazo das metamorfoses em curso no seu tempo num conto de ficção científica pouco conhecido, mas não apenas de feições pioneiras como rico em matéria para discussão.

Em 1910, Jean Rosny especulara ficcionalmente sobre a extinção da espécie humana, provocada por uma sucessão de catástrofes ambientais, em *La Mort de la Terre*. Em *A Máquina parou*, publicado no ano anterior, Forster cogita sobre essa eventualidade em conexão com o desenvolvimento tecnológico da civilização. O texto constitui, em síntese, um relato sobre o colapso da humanidade que entregou seu modo de vida a um sistema maquinístico. A bancarrota de uma é o desmoronamento da outra, sugere o texto em sua consciência reflexiva. A proposição está aberta à reflexão, mas o ponto está ali, para quem, no exame do texto, não se furta à crítica da ideologia.

> Aparentemente os homens eram revolucionários, mas de fato suas mentes estavam preparadas de antemão e sua conduta não era senão expressão de tendências que há muito estavam latentes (Forster, 1909 [Internet]).

Conforme a ciência avançava, os homens foram construindo mais e mais máquinas. Primeiro, as cidades começaram a ser construídas para dentro da terra. Passado algum tempo, elas foram assumindo as feições de um vasto maquinismo. Quando se deram conta, os homens haviam passado a viver dentro dele, num mundo semelhante, segundo o texto, ao que encontramos na série Matrix e para o qual nos alertam hoje os próprios dissidentes da cibercultura, como Bill Joy:

> Eventualmente, chegaremos num estágio em que as decisões necessárias para manter o sistema funcionando serão tão complexas, que os seres humanos se tornarão incapazes de fazê-lo inteligentemente por conta própria. Neste estágio, as máquinas assumirão o real controle. As pessoas não terão

> mais como desligar as máquinas, porque estarão tão dependentes delas que se privar delas seria suicídio (Joy, 2000).

Forster especulou literariamente com essa situação cerca de um século antes, pondo-a na consciência reflexiva de seus personagens:

> A Máquina funciona, mas não de acordo com nossos objetivos. Agora, existimos como corpúsculos sangüíneos fluindo através de suas artérias e o fato é que, se pudesse operar sem nós, a máquina nos deixaria morrer (Forster, 1909).

Em *The Matrix* e no conto, os seres humanos estão encaixados ou inseridos na máquina em que se tornou o mundo, mas são diferentes os estágios. Apesar do estágio retratado pela fantasia ser distinto, todavia em ambos os seres humanos se tornaram espécie de bateria do sistema. Quem o faz funcionar é a fantasia humana. A variação está no fato de que, na série, essa fantasia não vem a faltar, como ocorre com a ficção de Forster.

Em ambos, a máquina converteu-se na morada do homem, “nela está nosso ser”, chega a dizer um personagem. As pessoas residem e levam suas vidas em sua carcaça e conexões. As cidades foram abandonadas, e a luz do sol se tornou repelente. As comunicações são feitas por trens subterrâneos e aeronaves blindadas. A noite e o dia pararam de existir para os homens. Agora eles vivem em celas, numa atmosfera iluminada artificialmente o tempo todo. Os tablóides dietéticos, as roupas higiênicas, os aparatos de respiração, o gramofone e o cinematofoto são fornecidos, como tudo o mais, pelo mecanismo cuja face ninguém conhece. As celas em que cada um se encontra atomizado se comunicam entre si através de aparatos de comunicação descentralizados, que prefiguram o que viria a ser a Internet.

Conforme reporta o narrador, “Existia o botão que produzia literatura e, evidentemente, os que permitiam à pessoa se comunicar com seus amigos”. As conversas, todavia, consistiam, em geral, em aulas de dez minutos, aproximadamente, sobre os mais variados assuntos. As pessoas haviam perdido a capacidade de elaborar suas próprias idéias, fora do que seria a sua especialidade, tendo apenas as que lhe eram ensinadas através desse sistema de comunicação.

Embora o maquinismo fizesse ruído, as pessoas nem o percebiam mais, porque cresciam com ele em seus ouvidos. As crianças passaram a

nascer para, em seguida, serem colocadas em creches. Nelas, aprendiam a usar os mecanismos terminais, o cinematofoto sobretudo, e recebiam as primeiras lições do Livro.

O Livro da Máquina era a única leitura digna do nome que restara à humanidade: pouco a pouco, se tornou sucedâneo da Bíblia. Abandonando a religião, as pessoas acabaram por descobrir "o estranho sentimento de paz que lhe ocorria quando manuseavam o Livro da Máquina". Consistia essencialmente apenas num manual de instruções sobre como viver nas células domiciliares, mas com o tempo incorporou uma doutrina. Segundo ela, "A Máquina é amiga das idéias e inimiga da superstição: é onipotente e eterna – abençoada seja a Máquina".

O Comitê da Máquina, responsável pelo feito, surgiu para monitorar seu funcionamento, após os governos terem se tornado irrelevantes. Ninguém conhece seus membros: ele comanda de forma anônima, através dos engenhos de comunicação. "As pessoas se tornaram muito semelhantes por toda a face da Terra". Após receberem os primeiros cuidados e poderem se conduzir sem ajuda humana, eram enviadas para onde surgiam vagas. As habitações eram todas semelhantes: "os botões, as tomadas, as mesas de leitura do livro, a temperatura ambiente, a atmosfera, a iluminação – tudo isso era exatamente igual por todo o mundo".

Nessa situação, o corpo humano estagnou e se encontra em vias de degeneração generalizada, porque nada mais o exercita. As pessoas se locomovem em cadeiras motorizadas. O espírito deve concentrar toda a atividade. "Vashti lecionava e assistia a aulas. Trocava idéias com seus vários amigos e acreditava que estava se tornando cada vez mais espiritual". A comunicação se tornara totalmente interativa, e cada um tinha contato com centenas e centenas de outras pessoas, graças a uma espécie de rede audiovisual descentralizada.

Forster explora longamente a imaginação tecnológica em expansão no seu tempo, realçando o contraste entre o avanço dos maquinismos e o atrofiamento do homem. A acomodação funcional é objeto de especial atenção por parte do escritor:

> Nesta época, poucas pessoas viajavam, porque, devido aos avanços da ciência, a Terra se tornara toda igual. A facilidade de comunicação, da qual tanto esperavam as antigas civilizações, acaba por se tornar sem sentido. Qual seria um bom motivo para se ir a Pequim, sabendo que ela era igual a Shrewbury?

O escritor sugere que a explicação para esse desenvolvimento todo reside num elemento antropológico: no nosso horror à experiência, no nosso estranhamento para com nossa própria espécie. A crescente reificação das relações sociais chamou-lhe a atenção de uma forma bem especial, apesar de não-exclusiva, e que ele não pretendeu explicar, mas antes discutir literariamente. No futuro por ele hipotetizado, com efeito, “as pessoas jamais se tocam umas às outras”. Em diversas passagens, o narrador observa “o retorno do horror que havia se tornado a experiência direta”.

Conforme registra Canetti, “o homem sempre evita o contato com o estranho”. O contato inesperado com seu semelhante é sempre motivo potencial de horror. “Todas as distâncias que o homem criou em torno de si surgiram a partir deste temor de ser tocado” (1983, p. 11).

Na fenomenologia do autor, o homem pensa e classifica para controlar o temor de ser tocado pelo outro, o desconhecido.

> A confusão das reações psíquicas relativas a ser tocado pelo estranho em sua extrema instabilidade demonstra que se trata de algo muito profundo, que nos mantém em posição de alerta e nos deixa suscetíveis a um processo que jamais abandona o homem depois que ele estabeleceu os limites de sua pessoa (idem, p. 12).

Forster registra e elabora essa faceta do homem moderno em seu conto. A máquina serve nele de forma para estruturá-la. Nesse contexto, todavia, não é apenas o contato humano que se tornara tabu. O conhecimento também ficara cada vez menos direto e mais mediado tecnologicamente. Depois de certo tempo:

> Os palestrantes aprovaram a descoberta de que uma lição sobre o mar não era menos estimulante [do que a baseada no contato com a realidade], pelo fato de compilar as lições que já haviam sido dadas sobre o mesmo assunto.

Conforme alardeavam os propagandistas do sistema, “virá uma geração que irá além dos fatos, além das impressões, uma geração absolutamente sem coloração, uma geração angelicamente livre da mácula que representa a personalidade”. Para eles, convém que nossas idéias sejam, mais do que de segunda mão, cada vez mais intermediadas, “porque, então, elas estarão livres do seu elemento perturbador: a observação direta”.

Forster relata-nos que houve uma “Grande Rebelião” contra a máquina, mas que essa acabou sufocada espontaneamente. Quem escolheu viver fora da máquina, encontrou a morte. A Terra se tornara inabitável à superfície. “No espaço exterior, morria-se imediatamente”. Quando se soube do que ocorreu, tomou-se a decisão de deixar os ossos dos rebelados perto dos vomitórios por onde respiravam os que viviam dentro da máquina, para servir de exemplo.

Heidegger forneceu-nos a sugestão de que nossa condição existencial é a de errantes: a nosso respeito nada mais do que isso pode ser postulado. Forster capta à sua maneira esse pressentimento. “O homem jamais descansa”, diz um personagem. Kuno é um exemplo. Incapaz de apresentar a motivação racional solicitada pela mãe, ele, em suas próprias palavras, sente o desejo de “ver as estrelas novamente”.

Revelando seu desejo de “visitar a superfície da terra”, o personagem acaba intervindo na vida rotineira da mãe de um modo que ela não pode ignorar. Em virtude da expulsão dos gases e dejetos oriundos do sistema de vida subterrâneo, a atmosfera se tornara irrespirável. Os contestadores não por acaso são ameaçados com a egressão forçada: isto é, a expulsão para a superfície, onde o destino é a morte brutal. As visitas à superfície só são possíveis com aparelhos de respiração artificial e dependem de uma permissão especial concedida a poucos. Posteriormente, até isso, porém, é eliminado, devido ao crescente horror à experiência.

Vashti teme que, violando as regras de segurança do sistema, seu filho seja condenado a deixar a máquina. Disso, aliás, ele tem consciência. Durante sua conversa com a mãe, ele nota que fora “ameaçado com a perda de abrigo”. No texto, todavia, não há explicação mais elaborada para o fato de a mãe decidir sair de sua cela e ir ao encontro do filho. “Diante do que estava ocorrendo, [apenas] surgiu a pergunta: o que isso significava? Sem dúvida, era o *nonsense* de um jovem, mas ela sentiu que precisava ir encontrá-lo”.

Partindo dessa premissa, a narrativa avança com a decisão da mãe do rapaz de ir encontrá-lo, embora consciente do problema que vai enfrentar. Embarcando numa aeronave, ela não se surpreende com o fato de os passageiros sentarem cada um numa cabine. Dentro delas, todos se evitam, revelando sua repulsa mútua, “seu desejo de mais uma vez estar sob a superfície da Terra”.

Vashti teme pela sorte do filho, afastado dela pouco tempo após o nascimento e criado em instituição especializada, antes de receber sua própria cela. Para que ele entre em crise, resolva investigar as entranhas da máquina e, sobretudo, decida ir conhecer o mundo da superfície, o conto não nos dá explicação. Pode-se dizer apenas que Kuno enlouquece, embora o texto não recorra a esse argumento.

Forster mantém a mão firme neste ponto e elabora literariamente como grande escritor a ambigüidade do ser humano. Kuno rebela-se contra a organização maquinística, concluindo para si mesmo que, com ela, "perdemos uma parte de nós mesmos". Durante a conversa com a mãe, ele relata distanciado o que descobriu e, no fundo, todos sabem: que a máquina zumbe! "Você sabia disso? O ruído da máquina penetra em nosso sangue e pode mesmo estar guiando nossos pensamentos".

Kuno se revela, no contexto, possuído por uma espécie de loucura, mas isso não lhe tira o raciocínio. Para ele, a máquina usurpou prerrogativas que não lhe pertencem de direito. "O homem é a medida", o criador de toda a situação, mas em função de seus temores, ele está morrendo. Apesar da pretendida devoção ao conhecimento, as pessoas não somente estão cada vez mais alienadas, perdendo a capacidade de pensar, mas dando lugar ao império da máquina. "Criamos a máquina para obedecer a nossa vontade, mas agora não temos mais como fazê-la cumprir esse papel".

Forster passa muito por alto pelo fato de o maquinismo só se manter através das pessoas, mas é em torno dessa questão que se estrutura o conto. A máquina coordena, calcula e provê, mas não tem objetivo substantivo nenhum. As pessoas são o fator de irracionalidade. Embora tudo seja regulado, é talvez por isso mesmo que, por exermplo, algumas desejam ter mais filhos que o estipulado, senão almejam a própria morte.

Para o maquinismo, isso tudo é um problema meramente funcional e estatístico: apesar de admissível como prática de suicídio, a eutanásia só é autorizada se os índices de mortalidade não estão excedendo os de nascimentos. Desde seu ponto de vista, importa apenas manter o emprego do sistema em sua capacidade ideal, otimizar o uso de seus recursos.

No fundo, o problema com que lida o conto é o da perda da espontaneidade numa ordem cada vez mais mecânica. As reservas externadas em relação ao planejamento tecnocrático da vida não pressupõem a crença cega num liberalismo cada vez mais caduco. O verdadeiro ponto em discussão é a esclerose do elemento propriamente humano num sistema artificial, mecânico e automatizado.

Durante a era burguesa, a espontaneidade não apenas se tornou legítima, em certos momentos da vida, como passou a ter um caráter mais reflexivo, desenvolvido pela intermediação da arte, da literatura, do esporte e da sociabilidade. Forster foi um dos primeiros escritores do final dessa era a se ocupar com o seu futuro. Em *A Máquina parou*, as pessoas ainda sonham, embora esses sejam regulados pela ordem maquinística. As pessoas ainda desejam procriar, embora dependam de autorização para tanto. As reações individuais não eram totalmente controláveis pelo sistema. A espontaneidade resistia em meio ao avanço da mecanização: é esse o eixo em que se assenta o drama deste texto literário.

Vashti é tocada pelo sentimento de que seu filho era alguém condenado à destruição, após tomar ciência de seus atos e idéias. O fato, concluiu, é "que não há lugar para seu tipo de pessoa em nosso mundo". Porém, ela nada pode fazer, porque ele perdeu a razão e, nesse caso, a solução deve ser dada pelo que foi planejado por meio da máquina.

Nessa altura, o relato se acelera e seu plano se transplanta da ação entre os personagens para o da dinâmica estrutural do sistema. O narrador assume o comando da exposição, assinalando que a máquina acabou com o medo e aumentou a segurança. Porém, assim, o aumento da eficiência acabou sendo pago com uma diminuição da inteligência. Quanto mais o homem melhorava a máquina, menos cérebros privilegiados apareciam. A humanidade foi se esterilizando, à medida que se fazia progredir a máquina, mas paradoxalmente chegou-se a uma situação em que ela começou a perder a capacidade de enfrentamento conjunto dos problemas advindos de seu funcionamento.

Depois de um certo tempo, o comitê responsável por seu gerenciamento foi passando a ser ocupado por pessoas de visão cada vez mais limitada. Os tecnocratas que sucederam os criadores do sistema foram se tornando incapazes de administrar o conjunto. Apenas as partes eram objeto de correções, mas isso criava novos problemas no âmbito da totalidade. As primeiras reações humanas à situação foram de adaptação, mas com o agravamento dos problemas, a sensação de insegurança reapareceu, a raiva foi se tornando crescente e começaram as explosões de violência contra os supostos sabotadores e inimigos da máquina.

As pessoas começaram a se reunir novamente em carne e osso. "Guerra! Matemos o homem" – foram as primeiras palavras de ordem brada-

das. As pessoas começaram a circular pelas tubulações. Alternavam-se momentos de terror e de calma litúrgica, sempre contando com a esperança de se poder recompor a máquina.

> Porém então chegou um dia em que, sem nenhum sinal de alerta, sem nenhum indício prévio de fragilidade, todo o sistema de comunicação, por todo o mundo, entrou em colapso, fazendo com que esse mundo, conforme era entendido, terminasse.

A Estação Central de Energia, localizada na França, havia quebrado por sobrecarga, levando toda a máquina ao desmantelamento. A revolta foi terrível, mas silenciosa, porque as pessoas sentiram que "a longa existência da civilização estava acabando". Vashti reencontra ferido o filho, ainda com vida, em meio às ruínas do que fora um dia o corpo da máquina e aos mortos que se espalhavam por entre elas. "Rápido, mãe", ele diz. "Estou morrendo, mas ainda podemos nos tocar, falar um para o outro, sem a mediação da máquina". Depois de beijá-la, ele revela o que teria visto, durante uma de suas peregrinações pela superfície: os desabrigados, "eu os vi, falei com eles, amei-os; eles estão escondidos como fetos por aí, até que esta nossa civilização se interrompa".

Vashti manifesta pouca esperança nisso, depois de tudo que presenciou, afirmando que a máquina acabará sendo religada, mas é interrompida pelo filho agonizante: "não, isso nunca mais ocorrerá. A humanidade aprenderá com essa lição". O relato termina com uma cena de reconciliação entre os homens consigo mesmos, mas sobretudo entre eles e a natureza: "por um momento, eles ficaram observando os mortos, mas antes de se juntarem a eles, também puderam ver pedaços de um céu imaculado".

Forster enfrenta literariamente assim, em tom de encantada advertência, os sinais de ameaça às estruturas do humanismo burguês oriundos do avanço da consciência tecnocrática. Porém, há mais do que isso no enredo do conto por nós discutido. O vanguardismo que lhe falta na forma e que, em outros, acusa o virtual do colapso daquele princípio de subjetivação está presente no texto com o esboço de um eventual cenário pós-humano no final da história. O chamamento à reconciliação contido nele não coincide com um final feliz, sugerindo melancolicamente, em vez disso, que é apenas no colapso que os seres humanos percebem o pecado contra a natureza cometido por sua civilização.

2.2 *Daniel Galouye: reificação e ciberespaço*

Daniel Galouye não logra escapar dos anacronismos que vitimam uma literatura que, embora prospectiva, não tem como fazer contato com o público senão reproduzindo suas crenças reativas e os indicadores de existência de acordo com o presente. Em *Simulacron-3* (1964), a solução de todos os males da espécie e problemas do romance é o sentimento amoroso entre um homem e uma mulher, embora se esteja num mundo em que tudo tende à manipulação.

Contudo, a máquina que dá nome à obra fornece ao romance uma engenhosidade nova que o atravessa por inteiro e compensa suas referências caricatas e pontuais ao videofone, ao psicorama (cinema imersivo), aos carromatos (carros automáticos), à comida sintética, às experiências com drogas sintéticas e às viagens espaciais a Marte.

Em meados do século 21, propõe o texto, a sociedade se encontra em um nível de civilização avançado tecnologicamente, mas sua mola impulsionadora segue sendo o consumo massificado. As pessoas desfrutam dos benefícios do progresso, mas resistem às práticas de sondagem e exploração mercadológica. Os comitês empresariais apostam em novas tecnologias, e institutos especializados acabam por inventar engenhos que permitem o conhecimento do mercado por meios virtuais: eis o pano de fundo em que ocorre a ação de Simulacron-3.

Como explica o personagem Horace Sirkin, consciência ficcional dessa era, a sociedade se tornou tão complicada, que não se pode mais administrá-la sem muito conhecimento:

> Existem muito mais organismos ocupados com o problema da opinião pública do que você pode imaginar. Antes de se lançar um produto, queremos saber quem vai comprá-lo, quantas vezes ele será adquirido ao ano e o quanto as pessoas estão dispostas a pagar por ele. Queremos saber quais são as que mais influem nas conversões religiosas, as chances de um governador ser reeleito, quais são os artigos em falta para os consumidores, se tia Betsy prefere o vermelho ou o azul na moda da próxima estação (p. 6-7).

Galouye desenvolve o relato a partir do ponto de vista de uma das criaturas concebidas com o maquinismo, o cientista e informata Douglas Hall. Hall trabalha para a Reactions, uma empresa de pesquisa de mercado. Horace Silkins, seu presidente, comanda o desenvolvimento de

uma máquina geradora de realidade virtual, o Simulacron-3. O maquinismo permite criar uma comunidade virtual análoga àquela em que vivem seus inventores, capacitando-os a predizer respostas individuais diante de vários tipos de estímulos. A finalidade da mesma é contornar a resistência das pessoas não tanto às compras quanto aos pesquisadores de mercado que fornecem às empresas as informações com que elas planejam, exploram e desenvolvem os negócios.

> Quando a Reactions começar a oferecer predições sobre o mercado, sobre o governo, sobre as instituições religiosas e sobre os trabalhadores [por meio do simulacron], os entrevistadores não terão nada para fazer (p. 175).

Em proposta, portanto, o Simulacron, como dito, nada mais é do que um invento que pretende solucionar alguns dos problemas humanos resultantes da vida em um mundo reificado mercantilmente. A pretensão é a de que se pode passar a conhecer o pensamento e as atitudes de outros em simulacro. “Encontramos um meio melhor [do que fazer pesquisa de opinião]. Conseguimos simular eletronicamente um ambiente social. Podemos pesquisar situações subjetivas, através de unidades reativas [geradas eletronicamente]. Podemos estimar a conduta de uma população através de situações hipotéticas” (p. 7).

Através do maquinismo, pode-se criar um mundo virtual em tudo semelhante ao nosso, com alguns melhoramentos. Quando se liberta da jaula de circuitos do computador, o personagem principal é alertado de que, se há ganhos, também há custos a arcar com sua saída da realidade virtual. Por exemplo, observa sua amante, “também verás que nossa lua é no máximo uma quarta parte da que possuías” (p. 194).

O Simulacron cria eletromatematicamente um duplo do mundo:

> Como nossa simulação de um sistema social precisava formar uma comunidade autônoma, foi preciso acoplar milhares de circuitos primários em suas respectivas matrizes físicas. Este trabalho foi muito detalhado, incluindo escolas, transportes, casas, jardins, animais domésticos, organização governamental, empresas comerciais, parques e todas as outras instituições necessárias à existência de qualquer área metropolitana, mas feitas de um modo simueletrônico (p. 26).

Os entrevistadores formam uma categoria profissional numerosa, protegida por legislação especial, que lhes assegura um público cativo,

estabelecendo a obrigatoriedade de as pessoas lhes fornecerem respostas, respeitadas certas condições e limites. A resistência que as pessoas opõem a tanto, agravada pelas multas que são forças a pagar, quando se evadem ou faltam com sua colaboração, motiva a busca de alternativas. O simulacron acena com essa possibilidade.

Antevisão do Second Life, o aparato permite a seus operadores se acoplarem à mente das criaturas eletrônicas, para conhecer e avaliar em primeira pessoa, tornada heterotópica, suas reações diante de todas essas situações. "Não está longe o dia em que todo o complexo sistema de pesquisa da opinião pública por meio de entrevistadores será condenado e legalmente proibido, por ser insuportável e nocivo à massa da população" (p. 44).

Conforme o projeto avança, Silkins todavia se sente tentado a usá-lo para fazer vingar suas ambições políticas, conhecer não apenas os desejos de consumo, mas também as expectativas políticas da população. Preparando a opinião para a chegada de sua era via o emprego ardiloso dos meios de comunicação, ele pretende não apenas quebrar a oposição sindical dos entrevistadores, mas explorá-la com finalidades políticas. Silkins sonhava em "mudar completamente a programação da máquina, para convertê-la em um ambiente orientado politicamente" (p. 45).

Hannon Fuller, engenheiro-chefe do projeto, pretendia que o maquinismo reproduzisse o mundo de forma muito similar ao vivido, permitindo que os analistas de mercado se acoplarem à mente das unidades reativas e, assim, conhecessem as resistências que precisam ser vencidas para fazer as pessoas não apenas consumir um dado produto, mas aceitarem uma pessoa e situação. Porém, acabou descobrindo que "as unidades reativas não eram apenas circuitos engenhosos em um complexo simueletrônico, mas eram antes entes reais, vivos, personalidades pensantes". "Estou seguro de que para ele", relata um personagem, "elas existiam em um mundo talvez solipsístico, mas sem suspeitar de que suas experiências passadas eram sintéticas e que seu universo não era bom, sólido, firme, nem mesmo era material" (p. 34).

O volume tem todas as características de um enredo de conspiração, levando em conta que, nesse, "a paranóia é o estado normal de existência: precisa-se suspeitar de todos, especialmente daqueles que parecem os mais santinhos; somente a suspeita universal é princípio de realidade, permitindo uma eventual sobrevivência ante os ataques súbitos vindos do ignoto: é um mundo louco" (Kothe, 1994, p. 138).

Hannon Fuller é misteriosamente assassinado. Douglas Hall, seu principal assistente, assume o comando do projeto, mas é informado por um colega de que seu chefe fora assassinado por ter feito terrível descoberta. Linch, o colega, desaparece em condições igualmente misteriosas pouco tempo depois. Hall começa a investigar por conta própria e se vê enredado numa trama misteriosa, ao cabo da qual acaba sendo acusado do crime. As complicações em que se vai metendo se agravam conforme ele vai descobrindo que a eliminação do chefe imediato tinha a ver com a revelação de que o mundo em que ambos viviam não era real: era um simulacro criado por uma máquina muito similar a que desenvolviam.

Conforme ele é levado a concluir, Fuller fora morto porque "sabia tudo. Não sei de que modo descobriu o que era e a espécie de cidade imaginária ou falsa, senão doentia em que vivia. Sabia que ele não era mais que uma parte de um mundo contrafactual e que sua realidade não era mais que um reflexo de um processo eletrônico" (p. 70). Conseqüentemente, Hall e todos os outros são meras cargas simueletrônicas, como o são as unidades reagentes do maquinismo que ele está desenvolvendo. Tampouco seu mundo existe realmente. Como o do Simulacron-3, relata seu gerente, "não é mais do que um complexo de forças variáveis em um simulador", não passa de "reflexo de um processo simueletrônico muito mais abrangente" (p. 101).

Como fazem com as unidades reagentes do aparato que desenvolvem, ele e os demais são objeto de acoplagem pelos operadores do maquinismo gerador de sua própria existência. "As unidades subjetivas", como o técnico as chamava, "estavam convencidas de que operavam dentro de um ambiente físico, mas de fato se moviam dentro do maquinismo" (p. 63). As tonturas passageiras e breves lapsos de consciência que sofrem não são sinais de má saúde, mas, antes, da intervenção desse operador em sua programação.

Para que haja trama, todavia são criados dois problemas. Em primeiro, a programação das unidades reagentes não pode ser total, a fim de não se perder a espontaneidade que se deseja conhecer, para melhor explorá-la fora do maquinismo, no mundo real em que vivem os operadores do sistema. "Tudo o que os operadores fazem aqui, em nosso mundo, precisa ser realizado de forma razoável, quer pelo lado da causa, quer pelo lado do efeito" (p. 134). Se eles acabassem com o Simulacron-3, "as unidades reacionais poriam a culpa nos entrevistadores e se lançariam contra a Associação dos Pesquisadores de Mercado" (p. 176).

Em segundo, a preocupação do comitê executivo dos negócios que o sustenta todavia não logra suprimir os desejos irracionais do seu chefe, que procura conciliar suas fantasias de poder com a obtenção de resultados funcionais. O objetivo de impedir que os entrevistadores sejam dispensados de fazer seu trabalho e, assim, o maquinismo que os criou se torne sem utilidade o leva a eliminar as unidades reagentes problemáticas.

Quando uma dessas passa a ser Hall, o problema se complica, embora se conserve o ponto de vista da unidade reagente no relato, porque esta foi construída a sua imagem e semelhança 15 anos antes do momento em que ocorre a ação, quando os tempos eram outros e o Grande Simulador, como o chama a criatura virtual, era romântico e bom sonhador. "Quem é o operador?", pergunta ela: – Douglas Hall, responde uma unidade subjetiva (p. 170). Galouye recorre a Platão, não apenas o do mito da caverna, mas o da doutrina das almas na elaboração de seu romance. O Gerenciador das unidades subjetivas do Simulacron-3, Hatson, explica a Hall como houve a contaminação anímica dos personagens eletrônicos criados com o maquinismo:

> Você não sabe como Fuller descobriu que seu mundo não era mais que um mundo contrafático, não é? Hatson ria como se celebrasse um triunfo fantástico. – Foi porque ele o disse a si mesmo. Não de modo direto. O operador deixou essa informação marcada no subconsciente de uma de suas criações simueletrônicas, Cau Non (p. 100).

Durante um acoplamento com esse avatar, Fuller se apoderou desse conhecimento e, por isso, teve de ser eliminado, junto com a criatura, que aparentemente se suicidara, para não pôr em perigo toda a arquitetura do sistema. Galouye não explica porque em vez de Hall, o próximo a ser eliminado não é Hatson: o romance persegue outra linha narrativa e, por isso, essa falha deve ser encoberta. Hatson foi programado com menos recursos com os que tem Hall, visto este ter no subconsciente muito mais desejos, competências e características do seu criador, o verdadeiro Douglas Hall.

Diversamente do filme *Matrix*, o combate virtual entre criador e criatura é um dos pontos mais baixos da narrativa, apesar das pretensões em contrário. Durante o mesmo, relata o personagem, "dores terríveis, de um falso acoplamento, estouraram sobre minha cabeça". Desorienta-

do, continua, "voltei a escutar aquele riso simueletrônico, que no momento conjurava todas as minhas faculdades nas do operador" (p. 150). Porém, evita-se sabiamente concluir o relato nesse momento: o clímax é transferido para a cena em frente ao prédio da Reactions.

Diversamente do aparato de simulação criado no mundo virtual, no maquinismo em que ocorre a ação principal (o "Simulacron-2") o operador do sistema pode se plugar de forma a ter seu próprio avatar, chamado de unidade de contato. Joan "Jinx" Fuller é uma dessas unidades: em termos literários, a peça ficcional que permitirá ao autor construir o desfecho de sua narrativa. Enviada ao mundo virtual para eliminar os indícios da descoberta de Fuller, ela se apaixona por Hall. A passagem seguinte é um dos bons momentos literários do romance:

> [Hall:] Olhei para ela e perguntei sem disfarces: – E como você explica o fato de estar apaixonada por mim? Você se parece muito com alguém que amei há muito tempo, ela respondeu. Quem é essa pessoa? Ela disse: – O operador (p. 170).

Douglas Hall era uma réplica do inventor do mesmo nome que construíra a cidade virtual do simulacron e que Jinx amara num passado distante, para depois ir se afastando, conforme avançava seu lado perverso, aparentemente acionado pelas experiências com o aparelho.

> Eu havia deixado de amá-lo há bastante tempo. Ele começou a mudar faz alguns anos. Creio que agora mesmo ele deve estar atormentando outras unidades reacionais. Primeiro as tortura, depois as desprograma, para ocultar qualquer evidência capaz de ficar registrada em seus circuitos (p. 171).

No final da história, cabe de todo modo à personagem a decisão de retornar à sala de comando do Simulacron-2 e, invertendo o sentido da carga simueletrônica sem se fazer notar ao operador, carregar com a mente e modo de ser do amado o corpo do homem cujos maus instintos lhe fizeram perder o coração.

O Simulacron-3 foi uma resposta do sistema à reação negativa das pessoas em relação a certos expedientes de marketing, mas como ainda é com aquelas que seu sujeito tem de lidar, não faz mais do que transpor essa animosidade real para o mundo virtual, visto que só captando as reações das pessoas como elas são é que a máquina pode ser útil. "Os entrevistadores formavam parte do sistema por meio do qual os marketeiros introduziam seus estímulos e faziam suas perguntas" (p. 130).

Salientamos com isso que o conflito verificado no cenário real a que o texto se refere é reproduzido noutro plano, ensejando novos tipos de complicação, sem que se veja como haveria solução para os velhos. Ficando sem saber como o problema trabalhista, se houve, foi enfrentado na vida real, o leitor é alertado para o perigo do uso político negativo do engenho, uma vez realizado seu sonho de se ver livre da ação invasiva do marketing, sem que em nenhum momento se questione a marcha de um mundo cuja base e sentido é o negócio.

Pretendendo denunciar os perigos políticos e os pecados éticos da tecnocracia maquinística, Galouye na verdade encobre o elogio saudosista do vendedor tradicional e a defesa de um sentimentalismo primário que, embora tocante e autêntico em tantos casos, nunca serviu bem de proteção contra o avanço da reificação que nasce do sistema mercantil. Porém, esse logro é a verdade do seu romance. Quando se perfila a eventual necessidade de destruir todo o sistema, reprogramar completamente o maquinismo (p. 140), Douglas Hall se converte de eventual crítico, senão contestador da irrealidade do mundo naquilo que de fato era desde o início do romance: um defensor sentimentalóide da manipulação da realidade e, assim, como aliás o escritor da obra, um sujeito sistêmico.

Resolvido a tentar salvar o mundo que ele há pouco odiava, raciocina que o operador "havia torturado e assassinado de forma grotesca", havia "manipulado as unidades reacionais com indiferença brutal", mas moralmente, pergunta-se, haveria alguma responsabilidade nisso tudo? Pensando bem, continua, "elas nunca haviam existido em realidade". Levando em conta esse ponto de vista, a submissão inconsciente se revela compensadora: a verdade é que, moralmente falando, para ele teria sido melhor ser "reorientado pelo operador", "o melhor seria o operador ter conseguido destruir o simulador de Fuller" (p. 147).

Para Hall, "sua única realidade, seu único sentido e sensação havia sido a percepção íntima que lhes havia sido proporcionada pelo intricado circuito do simulador" (p. 180). Destarte, porém, se torna mais fácil entender por que o único sentido da utopia que o texto projeta em seu final seja espiritualista, por que a mensagem última do romance, encobrindo sua justificativa puramente factual da manipulação mercadológica,

seja a de que, qualquer que seja o mundo, "é o intelecto o que conta": "se houver vida mais além, será sem discriminação entre as unidades reacionais deste mundo, as unidades de identificação do simulacron e a gente real de minha própria existência", como não por acaso o afirma a heroína da narrativa, Jinx (p. 179).

Quando livres dos mecanismos que as determinam, as massas sonham com utopias que, sem que elas saibam, só vão lhes trazer má sorte ou destruição. Embora não seja fácil convencê-las disso, não há outra política passível de adoção. Libertado do cativeiro virtual, Douglas Hall "2", pondo-se a trabalhar, decide que "há muitas coisas que fazer e muitas reorientações que programar [no simulador]" (p. 194). Vendo bem, tem razão os que, como Siskin, embora cinicamente, sustentam que a realidade virtual "marcará o início de uma idade do ouro para as relações humanas, ensinando-nos a maneira de purificar o espírito humano de suas origens animais" (p. 86).

Galouye censura a máquina porque está sendo mal usado política e eticamente, e não porque ateste a manutenção dos homens na jaula do mercado, mesmo numa era de alta civilização.

> Comecei a pensar no outro Douglas Hall ["1"]. De certo modo, éramos diferentes facetas de uma mesma pessoa. A expressão "concebido à sua imagem" me veio à mente. Porém não quis pensar a fundo no que se tornara falsa teologia para mim. Ele era uma pessoa, e eu também. Ele tinha uma vantagem incomparável sobre mim, obviamente. Mas fora isso, o que nos separava era apenas uma barreira simueletrônica, algo que lhe havia pervertido a perspectiva, enturvado sua mente, proporcionado grandeza e, enfim, transformado-o num megalomaníaco (p. 180).

Douglas Hall "2" não mede esforços para corrigi-lo moralmente, fazê-lo retomar a conduta ética. Dirige-se a sua matriz implorando que a máquina seja usada só para o saber. Porém o mundo só consegue ser visto por ele em termos instrumentais. A tecnocracia mesma não é posta em questão: o aparato pode ser usado com finalidades altruísticas. "Faça as unidades reacionais do programa verem que a finalidade primordial da máquina é pesquisar as relações humanas", diz a Halll "1". Intervenha de forma a fazê-los entender que "a posição dos entrevistadores neste mundo não tem sofrer o menor descrédito, que eles têm sua razão de ser" (p. 185).

Galouye todavia mostra, assim, que, subordinados ao pensamento tecnológico, o mal e o bem convergem ou se tornam possibilidades funcionais equivalentes, visto que se, de um lado, podem ser acionados pela máquina, essa, por outro, “pode descobrir e explicar a fonte ou origem dos prejuízos, fanatismo, ódio ou sentimentos perversos”. A ênfase comum é a atitude planificadora em relação às ações e relações humanas, quer sejam as tendências pró ou anti-sociais. A realidade virtual nos permite estudar e intervir sobre o humano, porque “mostra-nos o que devemos fazer a cada momento para corrigir, promover ou julgar os atos de qualquer indivíduo” (p. 85).

Quando Hall “2” defende que o simulador permitirá explorar o campo das relações humanas e da interação social com vistas a criação de uma sociedade mais ordenada, de cima a baixo (p. 9), não está excluindo disso a pesquisa com objetivos mercadológicos ou governamentais. Provavelmente é uma ironia involuntária do texto o fato do simulador ser lançado com a promessa de que, com ele, não se vai apenas ganhar dinheiro ou manipular o processo político, mas projetar “um novo e brilhante futuro para a raça humana”, e que isso seja anunciado, meio cínica, meio sinceramente, até porque é essa mesma a situação, pelo amoral Siskin (p. 84).

> Compreenda, Doug, disse Siskin, prendendo-se à mesa: Haverá simuladores Siskin-Hall em todas as cidades. Criaremos um mundo totalmente novo. Então, após conseguirmos nossos propósitos, você poderá dispor de um complexo de fundações simueletrônicas, para pesquisar e achar uma maneira de fazer um mundo melhor, mais nobre, mais justo e mais humano! (p. 44).

Em *Simulacron-3*, portanto, a criatividade literária é explorada apenas em sentido rotineiro e disciplinado. A crítica não ultrapassa a censura moral de ordem individual. As possibilidades utópicas da tecnologia não são aventadas. A reflexão contida em embrião no texto é abortada com a submissão do enredo a um esquematismo romântico em desacordo com a época da ação e com o próprio estágio reflexivo alcançado pela literatura da segunda metade do século XX.

2.3 *Conclusão*

Desde meados do século XX, a conexão entre homem e máquina surgida em nossa era passou a ser objeto de suspeita literária, começando a ser vista como confronto, em vez de instrumentalização beneficente da segunda pelo primeiro. Em Wells ainda predomina essa visão, aparecida com as utopias do século XVII. Durante seu tempo ainda, verifica-se contudo a propagação de um entendimento em que o progresso técnico paulatinamente vai assumindo feições aterradoras para nossa consciência moral e sensibilidade estética. O pensamento tecnológico não se priva da atitude utópica, mas a ela se soma uma outra, não menos dependente daquele, em que o homem passa de sujeito beneficiário a criatura ameaçada pelo desenvolvimento da civilização maquinística.

De Forster a Galouye corre uma história cujos marcos cronológicos estão invertidos relativamente às soluções ideológicas propostas em suas respectivas obras e que pode ser avaliada em síntese relacionando os textos com o filme *The Matrix* (Irmãos Warchwoski, 1999). Partindo do texto do primeiro até chegar a este último, existe um percurso cuja parada obrigatória, para quem deseja esclarecer o ponto, é a novela de Galouye. Em *The machine stops* e *The matrix*, seus estágios extremos, o elemento comum é absorção do homem pela máquina, primeiro mecanicamente, depois eletronicamente. Em ambos, nosso mundo se torna função da máquina, variando apenas o plano em que isso ocorre, aqui mental, lá sobretudo corporal.

Simulacron-3 constrói uma situação intermediária entre esses extremos, mas se destaca especialmente por elaborar uma solução do relato perfeitamente oposta a do conto de Forster. Enquanto nesse a humanidade soçobra, condenada à extinção pela sua paixão maquinística, naquele são as competências mais irracionais que, aparentemente apenas, asseguram nossa supremacia sobre a tirania do aparato. De fato, o amor apenas edulcora ideologicamente o retrato de um mundo desenhado em atitude de submissão ao pensamento tecnológico. *Matrix*, em contraponto, conserva o confronto em aberto, seja por motivos doutrinários, seja por razões mercadológicas, embora não seja, como já sugerimos, menos conformista do que a novela de Galouye.

Segundo vários pensadores fáusticos, eventualmente chegaremos com nossa paixão pela técnica em um estágio no qual nossas decisões ocorrerão em tal grau de complexidade que os seres humanos serão incapazes de as tomarem com inteligência. Neste estágio, as máquinas assumirão o controle. As pessoas não poderão mais desliga-las, porque o fazer seria uma espécie de suicídio, vista a dependência da qual se tornaram prisioneiras, mas isso, cremos, não importa necessariamente no estabelecimento de um imperialismo maquinístico.

Como Friedrich-Georg Jünger e outros mais tarde, Forster explora, literariamente no caso, a hipótese segundo a qual a tecnologia prospera com o estabelecimento de aparatos de controle, até que ela também se enfraquece e arruína, em virtude da perda de impulso criador que lhe insuflava a espontaneidade humana. A maquinização depende de nossa irracionalidade para continuar. Evidentemente, a catástrofe humana que o autor antevê em conseqüência disso não constitui nenhuma vantagem, como não é vantagem também, contudo, confiar na esperança abstrata posta no nosso coração defendida na obra de Galouye.

Vendo bem, a máquina é o saber coagulado em que estamos cada vez mais enfiados e que, pouco a pouco, vamos inserindo de volta em nosso corpo. Vantagem insinuada pelo texto de Forster e, em menor medida, pelo filme dos Irmãos Warchwoski é a conservação de uma abertura ficcional no tratamento de um tema que a literatura, embora possa nos ajudar a pensar, tanto quanto nos iludir, não tem o poder de resolver senão ideologicamente, não fosse, no caso do filme, sua colonização pelo espírito puramente consumista do espetáculo maquinístico.

Concluindo, afirmaríamos que é hora de pensar se o confronto entre homem e máquina, em que pese os tratamentos iluminadores que já recebeu e ainda está por merecer, não precisa da exploração de um novo ponto de vista, para avançar em esclarecimento, conforme aliás já nos sugeriu, há alguns anos, Stanislaw Lem. Em *Cyberiad*, o ficcionista polonês com efeito reúne uma série de pequenos contos que se passam em um mundo povoado apenas por máquinas, um mundo no qual o homem está ausente.

> Como você sabe – conversa com outra uma das máquinas, existem lendas que falam de uma raça de caras-pálidas, que teria sido gerada para sair dos tubos de ensaios, mas à imagem dos robôs. Porém, qualquer um com um pouco de bom senso sabe que isso é uma mentira muito tola... (Lem, [1967] 1974, Internet).

Faríamos bem, cremos, em explorar a pretensão contida nesse texto de que o problema do futuro do homem na era da tecnologia maquinística chegou num ponto em que se precisa de uma nova abordagem, a da simulação ficcional de um ponto de vista pós-humano, se é para esse ponto evoluir no sentido de um novo estágio reflexivo, um estágio cujo início se esboça depois de *Simulacron-3* e antes de *The Matrix*, com o ciberpunk de Gibson e Sterling, e que continua no futurismo radical de autores como Greg Egan e Vernor Vinge.

Referências

BUKATMAN, Scott. Postcards from the posthumanist solar system. In Neil Badmington (org.): *Posthumanism*. Londres: Palgrave-Macmillan, 2000.

CANETTI, Elias. *Massa e poder*. São Paulo: Melhoramentos, 1983.

CAREY, J. *Os intelectuais e as massas*. São Paulo: Ars poetica, 1993.

CARONIA, Antonio. *Il cyborg*. Milão: Shake, 2001.

DAVENPORT, William. *Una sola cultura*. Barcelona: Gustavo Gilli, 1979.

DINELLO, E. *Tecnhnophobia!* Austin: University of Texas Press, 2006.

FERNANDES, Fábio. *A construção do imaginário cyber*. São Paulo: Faculdades Anhembi-Morumbi, 2006.

FORSTER, E. M. *The machine stops*. In - Oxford Review, 1909 (Internet).

FREEMAN, C. *Critical theory and science fiction*. Londres: Wesleyan University, 2000.

GALOUYE, Daniel. *Simulacron-3*. Buenos Aires: Ferma, 1967

HOUELLEBECQ, M. *Partículas elementares*. Porto Alegre: Sulina, 1997.

JÜNGER, F. G. *The failure of technology*. Nova York: Regnary, 1955.

LECOURT, D. *Prométhée, Faust, Frankenstein*. Paris: Synthélabo, 1996.

LEM, Stanislaw. *Cyberiad*. Nova York: Continuum, 1974 (Internet).

MOSCO, V. *The digital sublime*. Cambridge (MA): MIT Press, 2004.

SCHWARTZ, E. *A Inflação da técnica*. São Paulo: Melhoramentos, 1971.

SODRÉ, Muniz. *A ficção do tempo*. Petrópolis: Vozes, 1973.

TOFTS, Darren (org.): *Prefiguring cyberculture*. Sidney: Power, 2002.



Hans Giger:
Biomecanóide (Obra 308) 1976

3

Giger: fantasmagoria ciborgue e apocalipse tecnológico

Dentre as principais mutações verificadas na atividade artística em função do desenvolvimento dos meios técnicos de criação e difusão de bens culturais, o aparecimento da figura do designer profissional sem dúvida é um ponto de destaque. Durante o século XX, o desenho se separou das atividades tradicionais, começando pela indústria, vindo a adquirir uma identidade específica, conforme os negócios penetravam mais fundo no campo da cultura e vice-versa. Atualmente, encontramo-nos no término desse processo: a concepção, planejamento e formatação técnicos e estéticos de bens artificiais, seja no seu aspecto semiótico, seja no seu aspecto funcional, complementados pelo seu cálculo mercadológico, é algo presente em todos os campos, senão o próprio conceito de indústria cultural.

Hans “Rudi” Giger não é um dos criadores da profissão, nem um de seus pioneiros, mas além de ser um dos primeiros designers multimídia a criar um estilo ou marca singular em suas várias intervenções, merece nossa atenção aqui por ter sido, salvo engano, o primeiro a compor e analisar esteticamente em pintura o imaginário ciborgue surgido no final do século passado.

Conforme se sabe, a concepção do homem em bases maquinísticas não só remonta há alguns séculos, enraizando-se no solo histórico mais profundo de nosso tempo, como se tornou motivo de celebração entre algumas vanguardas estéticas ainda no início do século passado. Pouco tempo depois de Nietzsche ter aprovado a eventual escravização das massas a um maquinismo universal como pré-condição para o bem-estar de uma nova classe de aristocratas, os futuristas proclamaram a falência da cultura humanista e a necessidade de superá-la, em nome do mundo que estava sendo criado pela máquina.

Marineti encontrou em Nietzsche o mentor de suas intuições sobre como deveria ser a vida nas condições do mundo moderno radicalizado.

> Pretendemos cantar o amor ao perigo, cultivar a energia e o destemor. Coragem, audácia e revolta serão elementos essenciais de nossa poesia. Até agora, a literatura exaltou a imobilidade, o êxtase e a sonolência. Queremos exaltar a ação agressiva, a insônia febril, a passada veloz, o giro moral, o soco e a bofetada.

Segundo o *Manifesto Futurista*, por ele redigido, "estamos no último promontório de muitos séculos". Por isso, "por que olharíamos para trás, quando o ideal é pôr abaixo as portas misteriosas do Impossível?" Destarte, os futuristas sonharam com a criação de um homem metálico, revelando entusiasmo com o aparecimento de implantes que aumentariam seu poderio sobre a Terra. "Por meio da intuição dominaremos a aparentemente indomável hostilidade que separa a carne do homem do metal dos motores" (apud Nash, 1976, p. 33).

Dessa atitude não faltam herdeiros entre os estetas da cibercultura, para estes literatos, artistas e designers segundo os quais a compenetração do organismo vivo com a máquina inorgânica é via de superação do humano. De acordo com Olivier Dyens, poeta e tecnólogo canadense, por exemplo, os seres humanos são um elemento de transição, cujo fim é inevitável, porque de certa forma jamais existimos apenas como tais, nunca fomos apenas humanos. Confundindo o conceito ou idéia de homem com o substrato material definido pela tradição, ele afirma que: "estamos nos tornando outro [ente], plástico em suas formas e existência, vivendo em vários universos ao mesmo tempo, nos nossos infinitos universos físico, biológico e cultural. Estamos nos extinguindo como seres humanos, porque está surgindo um ser mosaico, feito de pele, idéias, insetos, órgãos, máquinas e culturas" (2000, p. 95).

Entre vários ciberartistas, tornou-se convencional defender com atitude denunciadora a tese de certa forma muito tola de que "é de todo claro que os humanos não são mais a coisa mais importante do universo". De acordo com Robert Pepperell, por exemplo, "a máquina é nosso novo Deus". Autor de um manifesto pelo pós-humano, o designer inglês reproduz acriticamente, embora para a negar, a consciência ideológica cartesiana de que as funções mentais e corporais do ser humano não apenas operam de forma desconectada, mas separada das demais ordens

do mundo. Porém, agora, anuncia, "estamos nos afastando da noção do humano como entidade isolada e única, para abraçar uma concepção da existência na qual o humano está totalmente integrado com o ambiente em todas as suas manifestações (a natureza, a tecnologia e outros seres)" (Pepperell, Internet, 1995, p. 1.7).

Os futuristas celebravam um primitivismo tecnológico que os incentivou a celebrar a guerra e a promover a violência como forma de expressão. Os futuristas de hoje muitas vezes têm consciência mais esclarecida, embora não menos irresponsável. Para eles, com efeito, "a época pós-humana começa de todo quando o efeito da computação se torna imprevisível" (7.1). O caráter programável e funcional dos nossos maquinismos deve ser destruído. Assim como não podemos nos controlar totalmente, o princípio que deve guiar a construção das novas deve ser a programação do acaso. As máquinas devem ser programadas para nos surpreender, e isso "será obtido quando as fizermos sensíveis a estímulos ocasionais de forma permanente" (7.7).

Segundo Pepperell, parece razoável confiar que isso possa ocorrer "sem colapsos" e esperar que esta "inteligência artificial" em processo de criação possa sentir excitação, embora tenha claro que "fica para ser determinado em que grau isso tudo seria agradável" (7.7). Giger não parece ter essa paciência, nem se revela esperançoso para com a inteligência do artifício. Para ele, a criatividade não se deixa racionalizar totalmente e, por isso, seus apelos sedutores também estão envoltos em sombra e pesadelos. O futuro pós-humano significa a conversão do colapso em fonte de satisfação estética na era da tecnologia maquinística.

Falando em termos muito gerais e meramente para fins desta exposição, cremos que sua obra principal, ainda pouco estudada, se distribui em dois eixos, eventualmente interligados num ou noutro ponto (conforme exemplifica "Metempsicose biomecânica" [Obra 431, 1980]). *Alien* posto à parte, a produção do designer oscilaria entre duas séries, uma de conteúdo mais retrógrado e outra, de orientação mais futurista, apesar de não menos sombria. Adotando títulos do próprio designer, falaríamos, respectivamente, na ponta do Necromicom e na dos Biomecanóides.

Em direção à primeira, o processo criativo desenvolve e explora nosso eventual fascínio ou interesse pelas imagens arcaicas do que se chama de tradição oculta ou gnóstica, reapropriada esteticamente, com

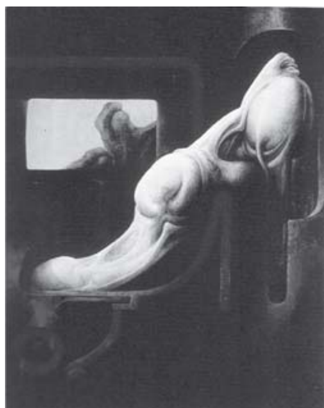


Fig. 1)
Homenagem a
Samuel Beckett II
(Obra 94)1968.

sentido mercadológico,com base em leitura da obra de H. P. Lovecraft. Em sentido contrário, essas imagens também estão presentes, mas se inserem em uma linha de pesquisa que, embora não menos mercantil, nos parece mais original, ao elaborar de forma pioneira o que viria a ser chamado de imaginário ciborgue. Conforme diz o próprio artista sobre o termo biomecanóide, por ele criado, "com esta palavra, biomecanóide, desejo indicar um amálgama da técnica e da mecânica com o ser vivo" (Giger, 2004, p. 48).

Neste ensaio, concentraremos nossa análise nesse eixo de sua obra, com o objetivo de lhe construir o conceito do ponto de vista histórico e sociológico, explorar as formas como ele articula esteticamente nossa relação com a técnica e, finalmente, especular sobre o sentido que ele projeta em meio à marcha da tecnocultura. Giger é um designer original, mas cuja obra é ainda pouco tratada em termos reflexivos. Esperamos poder mostrar neste texto sua relevância para entender certos pontos fulcrais daquela relação, mas, também, os limites de sua meditação sobre o problema do futuro do homem nos marcos daquele contexto histórico universal.

3.1 *Progresso e regressão*

Quem se propusesse a situar o caráter social e o contexto histórico que se concretiza na práxis de Giger estaria em boa via, cremos, se pensasse nela como a do consumidor indisciplinado de variedades, ávido por sensações, mas assombrado pelo caráter mecânico e sombrio dos espaços onde elas prometem chegar ao máximo. Como sendo a práxis do sujeito que, naquela condição, a de consumidor, teme ou espera ser castigado por sua volúpia incontrolável ou transgressiva ao se apresentar em situações em que não cabe mais ter vergonha.

Giger se conduz segundo o esquema do ressentido talentoso que resolve criar para si e, em seguida, oferecer ao mundo, de forma melhor acabada e mais autêntica, as sensações extremas e eventualmente degradantes que o sistema mercantil coloca à disposição daqueles que esse sistema não consegue integrar de acordo com os protocolos da sujeição mercantil mais convencionada.

O ponto de vista do sujeito que tem ao alcance dos olhos os extremos do prazer, mas está proibido de usufruí-lo como desejaria, em extensão e número, subjaz a seus trabalhos. O fantasma que assombra ou permeia sua obra é o ressentimento típico do que despreza o motivo do desejo que não pode satisfazer.

Embora a colaboração em um filme ou outro o tenham tornando mais conhecido, são outros seus cenários mais típicos de aparição. A condição periférica que não deixa de ocupar no sistema da indústria cultural fala nos locais onde encontramos suas obras. O pequeno museu particular, as prateleiras de livrarias, as pastas oferecidas em pequenas galerias de arte, a capa de disco e a engenhoca pretensiosa são indícios de sua posição descentrada no mercado dos bens culturais de sua época.

Em Giger, a pretensão de se tornar artista de algum renome esbarrou não apenas nas circunstâncias periféricas de seu país, mas nas condições de uma época em que o espaço desse grupo social foi tomado pelos profissionais de comunicação. Quando ela surgiu, não era mais possível sustentar aquela pretensão nem com filistinismo. Para ele, a formação privilegiada haveria de ser outra, acabou encontrando melhores perspectivas e ressonância subjetiva no mercado rebaixado do cartunismo, dos quadrinhos, da subliteratura, da capa de discos, em tudo aquilo em que encontram motivação para criar os que não têm outro modelo de formação senão o fornecido pelo consumo dos bens da indústria.

Segundo consta, os primeiros trabalhos do autor tinham objetivo terapêutico para ele mesmo. Quer seja ou não o fato, isso sinaliza algo de alcance epocal. Giger se torna quem é na medida em que cria uma obra na qual um mundo pode se encontrar, e esse mundo que ele elabora em séries de imagens terríveis e anacrônicas é, na verdade, sua época histórica, o mundo do século XX.

Resumindo, os pressupostos históricos mais imanentes a essa obra parecem ser os seguintes:

1. A predisposição ávida e bem informada ao consumo de bens culturais de um sujeito todavia posicionado numa situação periférica relativamente aos eixos de gravitação da indústria cultural.
2. A perspectiva de arruinamento das estruturas societárias e eventual destruição do ser humano surgida em meio ao clima de compressão nuclear e Guerra Fria após 1945.
3. A possibilidade de experimentação radical com a vida humana aberta pelo colapso das convenções culturais, pelo avanço do imaginário tecnológico e pela crescente falta de limites ao desenvolvimento do capitalismo.

Giger canalizou criativamente o ressentimento do sujeito impedido de ocupar o centro do sistema tanto quanto o impulso anti-humano que o imperialismo tecnológico planetário da era moderna não pode deixar de engendrar nas criaturas que escapam à sua completa integração, quando não é o caso de seu holocausto. No caso, o sujeito estético não se reduz às condições do mercado de bens culturais, porque através de sua mediação ele reage ao que o transcende e, por intermédio de sua criatividade, adquire uma nova projeção. A contraprestação oferecida por esse sujeito às circunstâncias mencionadas é a completa exclusão do sentido utópico de suas criações, todavia extemporâneas do ponto de vista do foco temático, visto desenvolverem um surrealismo futurístico em seu eixo biomecanóide.

De fato, verifica-se que suas obras nessa direção carecem de transcendência proposicional. Nelas, a claustrofobia maquinal e a sufocação do que resta de vida humana são as tonalidades principais. Em Giger, a exploração das linhas de fuga do presente é, sem dúvida, uma estratégia de inserção no mercado. Porém, também é uma forma de projetar o castigo que sob nós recairá pelo fato de empregarmos as técnicas com fins perversos, mas má consciência. Os biomecanóides e correlatos não são apenas um achado para se inserir nesse mercado, são também a especulação corajosa e perversa do que pode ser nosso destino em meio aos excessos com que nos tenta nosso desejo de poder e fantasias maquinísticas.

Nessas obras, renuncia-se radicalmente à subjetividade humanista, colhendo-se instrumentalmente nas mitologias de segunda mão os elementos esotéricos obscurantistas e tradicionais com que se elabora es-

teticamente uma visão sobre o futuro do homem em meio ao apocalipse. Cada série delas simula ou aciona virtualmente o ponto de vista de um sujeito pós-humano, definido por uma visada às vezes organicista e funcional, às vezes técnica e arqueológica. Em ambas, predomina, porém, a mesma abordagem fria e desalmada que, de origem heterotópica, vasculha e examina sem paixão os restos e ruínas do nosso encontro com a era da máquina e de nossos experimentos mais radicais com suas tecnologias.

Segunda celebração do 4, V, (Obra 314, 1976), pintura do eixo ocultista ou neognóstico, permite visualizar o ponto com essa clareza. Giger se faz inserir nas cenas através do emprego de fotomontagem. Observado por arcanos, o designer examina o material orgânico a que se reduziu o ser humano. Aqueles outros são representados como sábios atemporais, que zelam pela propriedade do que está acontecendo em sinistras câmaras rituais. Quando se passa para o outro eixo a partir daí, a sensação é apenas a de que não há mais esses juízes, o elemento ocultista desvaneceu e a ótica do artista passou a ser a nossa. O elemento humano se torna matéria morta para a composição anônima, em parte decorativa, em parte funcional, de engenhos sem uso e vastos pacotes de lixo orgânico compactado, como se pode ver na série *Paisagens* (1972-1974).



Fig. 2) Paisagem XIX (Obra 216) 1973.

Giger é o filho perverso e rico em imaginação da era das guerras mundiais, do avanço da máquina, do perigo nuclear e das experiências com seres humanos. *Atomic Children* (Obra 69b, 1968) é uma prova eloqüente disso, um comentário ao mesmo tempo leve e pavoroso da ruína das criaturas de Prometeu. Quando se mergulha a fundo e com má consciência em tudo aquilo, o horror e a raiva podem ser controlados por quem não perdeu sua sensibilidade criativa. O preço pago por isso é a criação de obras todavia cheias de ressentimento e condenação de toda esperança e das quais são ícones os bebês degenerados de Giger.

Máquina de natimortos (Obra 355, 1977) sintetiza essa visão, as perspectivas da fusão técnica e obscena entre mulher e máquina, da forma como, para o autor, estão se gestando os filhos do futuro. No cenário escuro e silencioso, corpo e engenho se fundem de forma impessoal e anônima, sem subjetividade, para, sabe-se lá porque, gerar pequenas criaturas monstruosas, mutantes pavorosos e sem perspectivas de socialização. A experimentação parece obedecer apenas ao desejo de concretizar uma fantasia sinistra, originada de um sujeito para o qual a vida perdeu todo o sentido, não se presta senão à experimentação laboratorial.

Os primeiros biomecanóides saídos do alambique do futuro que sua obra cogita são bebês com rostos de velhos, pequenos soldados do crime organizado do amanhã, agarrados às suas armas letais e ao fumo ocasional. A pesquisa perversa só gera deformidades, mais cedo ou mais tarde fadadas à destruição. O processo não permite que ninguém se assegure de suas circunstâncias e se torne capaz de pensar em alternativas. O caminho inapelável é o do fim da vida e a petrificação escultural com finalidade estética num engenho maquinístico (*Biomecanóide* III, Obra 255, 1974).

Giger evita a caída no mito, para especular com a regressão tecnológica em suas séries sobre a biomecanicidade do futuro. As paisagens com que se ocupa são menos devastadas do que sujeitas a um processo de esterilização vital e abandono funcional. Embora não desprovidas de interesse estético, superam a razão de modo distinto ao que concebeu o surrealismo. A especulação onírica dos surrealistas não comparece: a ênfase, aqui, é deslocada obsessivamente no sentido do pesadelo. A claustrofobia e escuridão dos seus ambientes contrastam com os cenários abertos e intermitentes do primeiro surrealismo.

Exemplo disso é a série de ensaios sobre a boca de lobo de um caminhão de lixo, para cuja atenção o designar foi chamado durante uma visita à Colônia (*Passagem*, Obra 160-193, 1972-1973). A exploração exaustiva do motivo procura sublinhar seu caráter delirante e demoníaco, exorcizar o ronco da bocarra devoradora que tantos objetos técnicos sugerem possuir em nosso cotidiano. A máquina é objeto de uma elaboração estética compulsiva, que não faz senão evidenciar o enigmático do imaginário tecnológico e a forma como dependem dele as obsessões mais próprias do homem civilizado.

Giger não por acaso visitou Dali para prestar-lhe tributo: o princípio da obra do designer é passível de análise com base na idéia, cortada regressivamente, de surrealismo ciborgue. O pintor suíço herdou dos surrealistas o interesse pelos objetos e ambientes, mas imprimindo forte mudança em suas tonalidades e sentido histórico. Aqueles promoveram o sonho, a droga, o hipnotismo; aqui é tudo contido, não há marcas de espontaneidade. O planejamento e o cálculo do desejo perverso ocupam o lugar do automatismo e do inconsciente. O pesadelo triunfa sobre o sonho, a planificação diabólica sobre a fantasia emancipatória: vigora uma vontade de morte maquínica.

Max Ernst pintara, é fato, uma visão do mundo após a guerra, mas é muito mais do que isso no caso aqui em questão. Aquele criara paisagens desérticas, em que o homem aparece como petrificado, ou então fundido a outras criaturas, aparentemente oriundas de alguma mutação. Giger imagina o que vem com o fim do homem, radicaliza ou estende essas perspectivas, para torná-las marca registrada de todo um outro trabalho. O componente arcaico e organicista é privado das cores que ainda lhe davam algum encantamento. O cenário apocalíptico é pós-humano num sentido bem especial.

Nas suas obras, realmente não há nada de novo em termos criativos, tirando o tom sinistro, o caráter claustrofóbico e alguns motivos iconográficos. O parasitismo do estado da arte em que a deixou o surrealismo é flagrante. Embora cheio de bizarrice, o teor da obra é decorativo, seu sentido é ilustrar com algum acento capas de disco, cenários de videogames, temas de filme, casas de comércio, revistas alternativas, interiores de residências.

Nesse acento, todavia, está abrigado tudo o que resta de sentimento de estranheza diante de si e da vida que a ordem mercantil e tecnológica não pode deixar de gerar aleatoriamente e que, quase por acaso, provoca a vontade de expressá-lo de maneira concentrada, mediada por algum procedimento estético. Nessas peças bem banais e de cunho kitsch, jogadas nos mercados mais ou menos vis dos bens culturais e dos quais estamos todos presos, flagra-se de forma muito intensa uma sensibilidade estética para o que existe de mais perturbador na civilização maquinística.

Em Giger, a exploração parasitária do surrealismo o estica num sentido que esse conhecera, mas não se esgotara com a Segunda Guerra. Aqui, as paisagens devastadas da realidade se prolongam via a mídia em sensação de eventual ruína pela imaginação. A exploração mercantil disso como oportunidade econômica não pode ser dissociada do comprometimento com o lado escuro. A estratégia escolhida é a mais arriscada, porque há a captação singular de algo inevitável e que se tem de fazer reverberar.

3.2 *Surrealismo ciborgue*

Durante os anos 1970, as comunicações em massa começaram a veicular suas primeiras representações do ciborgue, acentuando sua luminosidade tecnológica e sentido terapêutico para os problemas humanos. Depois, a categoria chegou a ser apropriada teoricamente e passou a ser vista de modo mais ambivalente. O ciborgue se tornou metáfora para dar conta do conflito entre tecnocracia do controle e uma tecnocultura libertária, conforme se consagra no *Manifesto*, de Donna Haraway. Por outro lado, a própria figura passou a ser objeto de ponto de vista reflexivo no plano mais imediato, como indicam filmes de relativo sucesso, como *Robocop* (Verhoeven, 1987).

Giger encontrou na figuração do destino do homem para o consumo de massas uma fórmula para se inserir no mercado, cuidando de sua arte como pequeno negócio exótico no sistema de industria cultural que nos previne contra os efeitos da desumanização. Porém, assim, acabou construindo seu próprio conceito e perspectiva a respeito do nosso futuro ciborgue, ainda nos anos 1960.

Para ele, os biomecanóides se presentificam como ruína do humano, em vez de promessa libertária ou definitivo ajustamento sistêmico. “O biomecanóide é um ser sem desejo, nada quer: é uma máquina viva que não sofre com a vida: ele é, cria os humanos para seu divertimento” (Giger, 2005). Na sua iconografia biomecanóide, o cenário visado tende a ser o do engenho carente de simbolismo, tão característico do pensamento tecnológico, em que pese as citações esoterísticas que por vezes aparecem. A expressão por meio dela trabalhada é a do espanto congelado, mais do que a do pavor diante da emergência de algo que em seu interior não tem mais nada a ver com a subjetividade.

O designer esboça em bases mercantis e para o homem primário que ainda não se conformou de todo com sua condição as feições do que não é mais humano. A especulação sobre o futuro do homem nos conduz em suas obras à sua transformação biológica e subseqüente reificação inorgânica no corpo dos engenhos que a técnica concebeu como estação de chegada da história.

Cada série do autor parece ser a de uma etapa do processo de desintegração cultural do homem e sua correlata fusão com a máquina. A expressão determina a forma e a torna irrelevante, mantendo a técnica no ponto onde a deseja a indústria da cultura contemporânea. A tonalidade escura e a composição embaralhada, porém, não nos deixam desviar nem nos distrairmos em relação ao que está em jogo. A conduta é reproduzida em petrificação, mais do que como cena. O propósito é realçar nossa decadência ou eventual destruição, embora isso não seja bem claro, quando recordamos a responsabilidade do designer por *Alien* (Ridley Scottt, 1978) e *Species* (Roger Ronaldson, 1995).

Quem o conhece como criador oscarizado de monstros cenográficos e, assim, como responsável por parte do sucesso dessas películas, fica tentado a entender o principal de sua iconografia como ilustração do encontro de nossa espécie com formas de vida selvagens num ambiente futurístico. A perspectiva não exclui, porém, outras vias de interpretação, sobretudo quando focamos no eixo dos biomecanóides. Inclusive em *Piloto* (Obra 380, 1978), pertencente à série “Alien”, contudo, verifica-se esse tipo de ambigüidade. O retrato petrificado do alienígena em seu engenho voador não exclui a possibilidade de ele ser uma metamorfose avançada do que foi nossa espécie ou o fruto pavoroso de algum comércio carnal biomecanóide.

Na verdade, os biomecanóides podem ser vistos sobretudo como mutantes, criaturas híbridas surgidas no curso de sucessiva experimentação científica, catástrofe tecnológica, engenharia robótica, fantasia delirante e aplicação de nossos sonhos mais loucos com a ajuda da pesquisa biotecnológica e da tecnologia maquinística. Peça de uma série de onze, *Turista* IV (Obra 492, 1982) é uma excelente ilustração desse ponto de vista, um flagrante dos experimentos laboratoriais em que surgem aquelas criaturas. A pintura é registro de experiência com resto cadavérico do corpo humano, que não se sabe se grita ou se petrificou com um uivo gravado na face.

Diversas séries de Giger sugerem que as criaturas monstruosas não são necessariamente originadas da fusão entre homens e alienígenas, mas dos experimentos que vamos fazendo conosco mesmos. O aparecimento dos biomecanóides seria, sobretudo, resultado de experimentações e metamorfoses sucessivas. Numa peça especial, o designer especula, por exemplo, se nosso futuro mecanóide não sairá de uma mutação induzida viroticamente (cf. *Vírus*, escultura em fibra de vidro, 2000). Noutras, o processo é posto na conta de relacionamentos eróticos aberrantes com máquinas inseminadoras (cf. *Marquês de Sade* VIII, desenho em nanquim, 1991), que ele retrata como cena de horror, mas cuja concepção não se origina da sua mente delirante, e sim, como ainda daremos indício, de nosso pensamento tecnológico.



Fig. 3) O Turista IV: a criatura de tentáculos (Obra 492) 1982.

Em *Safári* (Obra 305, 1973/1976), os bebês de que tantas obras suas dão anúncio cresceram e se encontram operando em duplo. O tronco se divide em dois, uma parte que executa e outra que planeja. No primeiro plano, o braço mais visível é uma arma, o outro pertence à criatura em segundo plano. Formando um agregado ou entidade mutualista, ambos são mutantes cadavéricos, que espreitam a morte que prometem ao primeiro que encontrarem.

Em *Partida para o Sabbath* (Obra 327, 1976), apesar de ser uma obra de transição entre os dois eixos de sua empresa, o processo em juízo na peça comentada acima está em estágio mais avançado. O mentor conserva a feição humanóide, mas é muito mais mecânico em disposição, apesar da conduta em foco na tela. Acoplado ao que foi um dia um corpo feminino natural, ele o insemina, dando vida a um monstro num útero artificial externo ao organismo. O cérebro da humanóide está aparentemente ligado ao corpo do mecanóide, e esse serve de console para o que um dia foi um ser humano. A tônica é a da mutação aberrante, ao mesmo tempo orgânica e maquínica, técnica e delirante, como ilustraria o misto de experiência biológica, comutação das características sensíveis e magnetismo animal presente em *O Irradiador* (Obra 602, 1983/1987).

Giger vira as costas para as esperanças do homem em se superar de forma positiva ou utópica. A construção estética se põe a executar sistematicamente apenas um sentimento: o horror. A consciência é elemento ausente de seu mundo, um mundo em que os corpos só comparecem aos pedaços e de forma inexpressiva, como sinais de que houve cultura no passado. *ZDF* (Obra 433, 1980), por exemplo, representa uma alegoria do processo de fusão entre ser vivo e máquina, tanto quanto das monstruosas experiências de laboratório que houve e que podem vir a ocorrer no futuro. O cenário é composto por pedaços de organismo modificados, humanos e não-humanos. Tudo está ali como motivo de intervenção tecnocrática e matéria de experimentação. A aparição de meio rosto feminino, a parte da boca, de onde poderia sair a palavra, serve de comentário e ponto de ruptura do quadro.

Em Giger, ninguém pode afirmar se isso é sinal de alguma utopia esotérica ou apenas indicação do tom alegórico da pintura. O clima de recomeço, ou de sua tentativa, que vez por outra aparece, sinaliza ape-

nas que a humanidade se tornou duvidosa. A fusão entre homem e máquina nos priva da malícia e da graça, do humor e do espírito. A conduta animal passa a ser o elemento exclusivo do ser vivo e toda expressão dinâmica passa à responsabilidade da máquina. O comércio carnal estéril é a única atividade que resta aos sobreviventes do armagedon, antes que a morte venha lhes buscar ou o que resta de seus corpos se petrifique nas engrenagens de um maquinismo em processo de paralisação.

No final da seqüência em homenagem a Samuel Beckettt (1969), em que se inclui uma versão mais acabada do biomecanóide da Obra 101 (1969), os elementos residuais do corpo humano servem de nutrientes para um maquinismo. Os restos nos quais o homem foi se tornando jazem no interior de uma cabina, onde ele ficava apenas vendo a vida passar, a exemplo do espectador da televisão ou internauta compulsivo. A metamorfose se opera dentro dela, mas no fim, embora modificado, o organismo perece, tornando-se pura e simples matéria orgânica da qual se alimenta um engenho anônimo e sinistro. A concepção obedece à perspectiva basicamente técnica do corte transversal: o foco é a visão interna dos pistões que penetram naquele material e, assim, nutrem com matéria viva o maquinismo inorgânico.

Knickenfik oferece outra perspectiva, não menos aterrorizante. A satisfação dos últimos desejos humanos, senão da sobrevivência com que passou a se confundir, é obtida através da cópula com um biomecanóide sob condições de extrema mecanização. O biomecanóide se encontra em estado de desenvolvimento muito primário. A sustentação do corpo e a cópula dependem do eixo de uma engrenagem. A mulher que nele se agarra todavia está bastante degenerada, embora seja totalmente orgânica. O biomecanóide é seu meio de reprodução.

Nessa obra em que o fascínio pelo orgânico se dá pela pintura de sua regressão, e o fascínio pela técnica com a celebração dos seus horrores, os sinais da formação cultural não estão menos ausentes do que os do estado de natureza. Os cenários são sempre engenhos sinistros, nos quais não há mais sinais de humanidade. As tubulações vindas de toda a parte acabam em caldeiras, de onde saem gases e, pode-se pensar, ruídos fantasmagóricos. O extremo desse horror se encontra nas imagens em que não se sabe se os elementos humanos são decorativos ou energéticos em relação ao maquinismo, como no caso da roda de turbina da “Paisagem biomecânica II”.

Nas *Paisagens*, com efeito, a fantasmagoria é virtualmente toda pós-humana. O elemento humano só subsiste como elemento decorativo, eventual deleite apenas para alguém fora da série. O claustrofobismo atinge o extremo de sua intensidade, porque reina o silêncio, não há mais vida, todos estão mortos. As engrenagens do maquinismo universal pararam de funcionar, e ninguém mais está ali para dar testemunho, exceto as consciências espectrais do pintor e do seu público. As paredes dos enormes salões desertos ficam a meio caminho do desenho do circuito integrado e o estilo decorativo de influência arabesca.

Na Obra 216 (1973), pertencente à seqüência citada, os crânios postos em linha com outros representam ambiguamente elementos funcionais ou decorativos no corpo de um engenho impessoal e inerte. O cromado desgastado das peças evidenciado no primeiro plano passa a sensação de abandono e antiguidade da instalação. Os pistões do maquinismo atravessam de cima a baixo os crânios, abrindo uma espécie de sorriso ao mesmo tempo irônico e estéril, paralisador, em cada uma das caveiras. Aparentemente apenas isso falta nas pirâmides de caveiras que seis séculos depois de Tarmelão e cinco anos antes do Khmer Vermelho as terem armado com os corpos de suas vítimas Giger imaginou e inscreveu em suas Paisagens.

3.3 *Erotomecânica e fossilização*

Quando os portugueses desembarcaram na Índia, os nativos se surpreenderam com o fato de os navios trazerem consigo bonecas de madeira, couro e pano com as quais os marujos satisfaziam seus desejos sexuais. Kokotchka levava uma réplica de sua ex-amante, Alma Mahler, em alguns de seus programas sociais, podendo se imaginar o que fazia com ela na intimidade. Agora, estamos entrando num estágio bem avançado relativamente a isso tudo, em que a tecnologia faculta um novo desenvolvimento de nossas perversões (cf. Levy, 2007). Nas artes militares, o emprego de bonecos e manequins para exercícios sempre esteve presente, da época dos gladiadores ao século da bomba atômica. Atualmente, os extremistas de direita descarregam seu ódio mortal contra outras etnias via os jogos on-line e a fantasia perversa mais bizarra está em vias de se poder concretizar com o auxílio da tecnologia maquinística.

Geoff Ridgway, por exemplo, é um entre outros a criar simulacros virtuais de maquinismos como “a inseminadora” e “a roda”, engenhos ambiguamente apresentados como aparelhos de tortura e máquinas do prazer, mas de modo muito detalhado em sua página da Internet (www.geoffdway.com). Porém, já se avançou além desse patamar. Desde alguns anos, as bonecas sexuais vêm deixando de ser brinquedos grotescos, para se tornarem réplicas de modelos populares feitas em silicone, sob encomenda, com cabelo próximo do natural, consistência semelhante a do nosso corpo e algumas seções motorizadas (www.andydroid.com).

Peter Acwort parece ser um dos mais vanguardistas nesse setor, fazendo experimentos e demonstrações com suas *fucking machines* (www.fuckingmachines.com). No seu site, encontram-se vários protótipos de robôs capazes de reproduzir nossas funções orgânicas e manter relações sexuais com seres humanos. Apresentados como espetáculo de variedades, os clipes servem para o criador amealhar algum dinheiro, mas também sinalizam que já estamos no caminho dos amantes artificiais dos quais no dá um exemplo pervertido o filme *Inteligência Artificial*, de Spielberg.

Conforme já fizemos notar, essa conexão entre erotismo e maquinismo é um elemento central na estética gigeriana, mas não no sentido, por muitos pretendido, de que, com essa conexão, nos tornar anjos hermafroditas capazes de experimentar novos prazeres como se estivéssemos no Paraíso. De certo modo, com efeito, a cópula com o robô é uma alternativa sedutora e potencialmente mais prazerosa, numa era sujeita a ameaças epidêmicas, em que o sexo visa sobretudo ao prazer, as relações se complicam e se revelam aquém do esperado pela fantasia. Porém, convém ter claro que não é geral a “inabilidade em imaginar um futuro realmente não-humano [quando se trata de sexualidade na tecnocultura]” (Springer, 1996, p. 140).

Neste contexto, acreditam muitos, a realidade se tornou nada mais do que um consenso temporário e, portando, chegou a hora de celebrar o desenvolvimento dos prazeres hermafroditas potencialmente contidos na tecnologia maquinística. Segundo Mark Dery, por exemplo, a cibercultura sugere por isso e muito mais que “a única coisa melhor do que fazer sexo *como* uma máquina, parece, é fazer sexo *com* uma máquina” (Dery apud Springer, 1996, p. 56).



Fig. 4) Erotomecânica VII (Obra 319) 1979.

Giger navega na contramão desse discurso entusiasta: encontram-se pré-delineadas em sua obra todas as perversidades que o desenvolvimento da sexualidade ciborgue referida antes promete ou espera poder tornar realidade em futuro próximo. O fascínio de sua obra é correlato à suspeita de que o extremismo da razão engendra monstros. Os biomecanóides são estes entes que aceitam e afirmam a fusão dos opostos como monstruosidade extrema e derradeira para o homem e, talvez, para a própria máquina, pela mediação do magnetismo animal, senão da bestialidade primitiva, como diria Heidegger.

Em suas obras, a composição da relação entre homem e máquina é mediada pelo elemento sexual, pela fantasia erótica perversa. A presença obsessiva do elemento sexual é o eixo de toda a sua criação. A rejeição do familiarismo sexual e o abraço do erotismo punitivo são objeto de uma opção difícil, que não passa apenas pela negativa em aderir imediatamente ao sistema. O cuidado em descobrir a seu tempo uma proposta capaz de produzir uma diferenciação mercadológica também tem a ver com o fato desta vontade de se diferenciar ser marcada por uma obsessão fantasiosa e degenerada com o destino de nossa sexualidade.

Em *Lawnmower Man* (Leonard, 1992), o ponto alto nos parece a seqüência em que os personagens são ligados numa rede de computadores e suas mentes se comunicam no ciberespaço, passando a manter relação sexual por seu intermédio. A ação ocorre ao mesmo tempo no real e no virtual, mas são as imagens do que se passa no último, geradas por computação gráfica, que estruturam a seqüência para o espectador. O ponto de vista imediato, no caso, não é e não poderia ser o dos personagens, visto ser em terceira pessoa, mas nem por isso é, como poderia ser, o da máquina, como era o caso de HAL, em *2001: Odisséia no espaço*. A perspectiva fílmica é a do sujeito estético prisioneiro do imaginário tecnológico, elaborada de forma imanente: ela configura para o público a fantasmagoria do ciber-sexo, que o espectador vive de forma imediata e abstrata desde os anos 1980.

Giger trabalha direto com essa fantasmagoria em suas obras, mas sem a ambigüidade do jogo entre pecado e punição, fascínio e castigo para com a técnica maquinística que marca o filme referido. A fantasmagoria nos lança de chofre no horror extasiante e cenário de perdição do mundo biomecanóide. Como em *Possessão* (Andrzej Zulawski, 1981), filme em que há ecos desse imaginário, a conexão entre homem e criatura não é racional, nem psicológica, mas irracional e aberrante. Comparando com o filme, falta apenas a histeria aberta e a expectativa pelo desastre coletivo, conforme testemunha a postura do biomecanóide retratado nas obras 308 (1976) ou 422 (1979).

Pouco importa a origem do processo em cena, se vindo da máquina ou do humano: eles copulam formando uma só engrenagem, com a parte humana sendo aparentemente servida em sacrifício. O ajustamento dos corpos é puramente funcional: tudo o que interessa à cópula é dinâmico, o resto está imobilizado. A máquina é a seção ativa, mas há ambigüidade se é ela o elemento fecundante. A seção passiva é humana: ela se acopla à outra como fornecedora de nutriente vital, uma reserva de energia todavia sem subjetividade.

Neste cenário surreal e futurista, a sexualidade se despe de todo sinal de espontaneidade e expressão corporal. O artista realça compulsivamente a falta de liberdade em relação à atividade prescrita, quando o caso é nossa transição da natureza para o artifício. O corpo animal e suas funções orgânicas são retratados como aquilo a que em último termo se reduz o humano. O crescimento do maquinismo é apontado como simples expansão funcional de um entorno mecânico e sem significação.

O cenário sombrio e pavoroso dessa cópula é o da desaparição do sujeito estético que, como a obra indica, todavia ainda se manifesta, penosamente e rotinizado, é certo, nas fantasias de Giger.

A fantasmagoria levada a cabo em suas obras todavia carece de utopia. A sexualidade é totalmente castradora e obsessiva. O erotismo, como se sabe, sempre guarda um elemento mecânico. O problema aqui é a supressão cenográfica de seu elemento criativo e espontâneo. Os biomecanóides são prisioneiros de uma erotomecânica, de uma mecânica erótica, na qual a vida se consome em função da máquina.

Noutros termos, o registro pictórico é do teatro da crueldade. O clima é o de paz no cemitério. A representação deseja, no máximo, manter o sujeito desperto para sua virtual extinção com motivo de desfrute estético, porque evitá-la já não mais parece ao alcance de qualquer ação política. A facticidade realista desse obsceno que insinua encanto entre o homem todavia priva as obras do impacto que poderia permitir uma reflexão mais profunda aos seus sujeitos. As projeções futuristas nos preparam para o inevitável. O espanto é convencionado e tende à absorção relaxada, típica do consumo em termos de indústria cultural.

Nessa iconografia, os biomecanóides não parecem se apresentar como seres, mas entes situados numa zona entre a máquina e o orgânico, entre o mínimo vital e o máximo do automatismo. O retrato da sexualidade que suas projeções futuristas nos fornece é, conforme sugerimos, o que habita nosso imaginário maquinístico. As obras estão aí como sinais de nossa má consciência. A mensagem cifrada e apocalíptica que elas contêm é a de que a catástrofe do homem coincidiria com a orgia mais obscena, se ainda houvesse moralidade para fazer esse julgamento. O escândalo ou o fascínio eventualmente provocados por essas obras se escora no que nos resta de moralidade humanista e humanitária, num contexto que se projeta de forma tecnológica e maquinística.

Diversamente dos pretensos ciborgues eróticos de Sorayama (www.sorayama.net), a conexão entre máquina e organismo não é aqui meramente a ditada pela estética da mercadoria. A tonalidade das representações é sempre sombria. A conexão citada, patológica. Os biomecanóides são retratados de forma singular, evitando-se a estereotipia. As formas de vida que lhe estão sujeitas incluem os animais, mas mesmo esses são alterados individualmente. A falta de padronização não é apenas um expediente estético de função mercantil. A diferenciação que esses motivos precisam possuir para atrair atenção se conjuga com uma

criatividade ainda livre o bastante para, de modo ambivalente, proceder experimentalmente em relação às possibilidades contidas em nossa pretensamente inexorável metamorfose biomecanística.

Em última instância, esteticamente, a única face que interessa nessa obra é, porém, a face sem vida. Como já notado, o sentido imanente da fusão biomecanóide concebida nela é a fossilização museográfica para um olhar pós-humano. Em *Piloto*, já mencionado, por exemplo, o contexto monstruoso da representação é agravado pelo fato de a obra poder retratar uma escultura. A criatura se fundiu fossilizada ao corpo do engenho. A postura da criatura é inexpressiva, mecânica, cansada, sugerindo que após um longuíssimo processo de desenvolvimento tecnológico não é só o homem, mas toda a vida que se torna obsoleta, para invocarmos uma tese de Günther Anders.

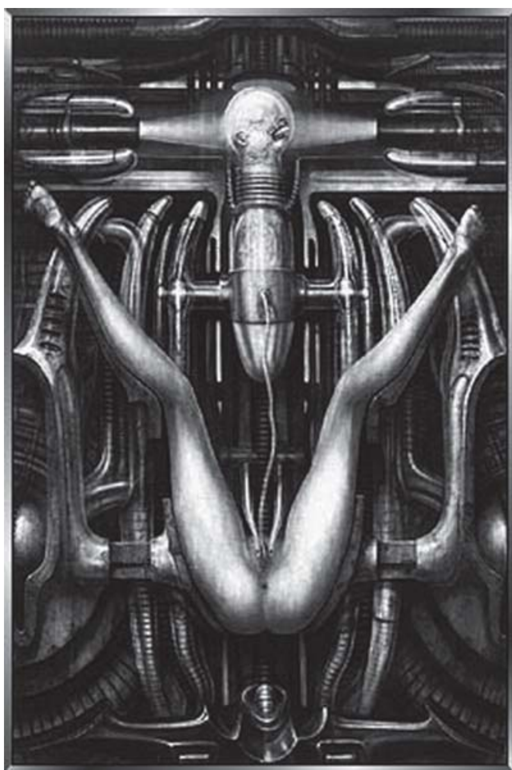


Fig. 5) Máquina de natimortos III (Obra 355) 1977.

Nesta obra, o fascínio exercido pelo bizarro e o monstruoso é mais do que conjurado pela práxis: ele enseja um olhar petrificado que a habita. Em *Turista* VII (Obra 495, 1982/1994), por exemplo, as criaturas que servem de motivo à peça são apresentadas como manequins ou pessoas posando para um retrato póstumo. A variedade de amostras e o caráter de peças para exposição, material de desfrute abominável para uma visada que não nos é mais própria, definem de resto o tom da série. As imagens são aterradoras, mas como todas as outras, irresistíveis em sua condição de galeria da nossa falta de futuro.

3.4 *Conclusão: um olhar pós-humano?*

Giger se projetou como designer na camada cultural arqueológica que subjaz imediatamente à cibercultura, mesmo que sua obra finque raízes em solo mais fundo e escuro. Pioneiras, suas criações nos propõem uma leitura alternativa do sentido perverso acerca do futuro ciborgue com que se começa a acenar no final dos anos 1960. A perspectiva tecnocrática e o discurso celebratório que envolvem sua emergência são, nelas, postas pelo avesso e mergulhadas nas trevas do futuro. A representação do futuro biomecanóide e o olhar que se lhes dirige respondem de forma mercantil, mas não só, à uma especulação sobre o nosso destino em meio ao desenvolvimento da experimentação científica e sua tecnologia maquinística.

Quando surgiu entre os gregos, a natureza era consciente de que, via de regra, produz aberrações: somos apenas a mais notável delas, neste planeta. Às alterações que ocorrem dentro de cada espécie os gregos deram o nome de monstros. Partindo do ponto de vista moderno, o fato novo não é só o recalque desse entendimento, mas a pretensão de poder superá-lo. A principal novidade é a conquista, no século passado, do poder de não apenas provocar aquelas alterações partindo de dentro, por radiação, para exemplificar, mas de inclusive planejá-las, como dá prova a engenharia genética.

Destas monstruosidades *high-tech* boa ilustração é o camundongo em cujas costas se cultivou uma orelha humana. Nos anos 1950, experimentos de pesquisa com finalidade médica haviam instalado meca-

nismos homeostáticos no corpo de roedores. Quarenta anos mais tarde, eles se tornam base para o cultivo de nossos órgãos, começam a ser colonizados como reserva de recursos biotecnológicos de onde, talvez, se possam montar as criaturas do futuro.

Giger é um pensador desse tempo, um entre, agora, outros a ter o mérito de nos lembrar de forma abominável e fascinante que o homem é algo transitório, uma categoria ao mesmo tempo natural e artificial. Como as esculturas de Murray McKeich, suas obras exploram criativamente, embora de forma sinistra, as fantasias subconscientes que subjazem à marcha da tecnocultura. Diferentemente de Sterlac e muitos outros, "para quem o corpo é uma espécie de carapaça anacrônica da qual é urgente se desembaraçar" (Le Breton, 1999, p. 46), sua atitude não é, portanto, afirmativa ou celebratória, mas perversa e acusadora, embora não menos bizarra.

Nesses outros, a mortificação do humano, "sua conversão em material puro, é uma etapa preliminar para sua eliminação ou a fusão que se torna necessário fazer entre um resto de carne e as técnicas de informação" (Le Breton, 1999, p. 46). Em Giger, tudo isso é imaginado perversamente, como figuração do apocalipse. Calcada na vontade perversa de fantasiar o estado de ruína de toda a forma de vida após o colapso da civilização tecnológica, no princípio do resto, a pretensão paradoxal que aí se esboça é a de representar o ponto de vista de uma pós-cultura.

A conexão simbólica em que nos instituímos e que subjaz à sua obra, permitindo a comunicação, é recalcada em superfície. O caráter de fetiche que ela revela provém todo dessa estrutura fantasmagórica. O poderio da fantasia que emana do elemento artificial é subjugado pelo fator instrumental, sem que se insinue, salvo uma ou outra exceção, o cunho fantástico dessa pretensão.

A fantasmagoria pretende ser séria, valer como aviso, e contudo tende a não ser mais do que aquilo: uma fantasia de consumo ligeiro, absorvida sem má consciência. O kitsch proposto pelo autor não é objeto de sua vontade, mas fruto da condição antinômica de seu projeto. A resignação perversa com o futuro que nele se investe é menos sua faceta ideológica do que uma decisão esclarecida, tomada em função das circunstâncias do mercado dos bens culturais.

Giger precisa ser visto, portanto, como designer de uma era marcada pelo cinismo: falta em sua obra o elemento infantil e ingênuo que lhe daria espontaneidade criadora. O ressentimento pervertido parece ser tudo o que ficou dessa etapa. As principais marcas são as da punição. Os processos, motivos e técnicas que subjazem à sua obra lhe são conscientes, mas por isso mesmo se nota uma falta de liberdade em sua imaginação. A eventual regressão do humano ao estado inorgânico de fóssil mecanóide é objeto de um esforço perverso, que fica a meio caminho entre o cultivo sensível de nossa alienação e a crítica reflexiva à fortuna que talvez nos reserve nossa civilização.

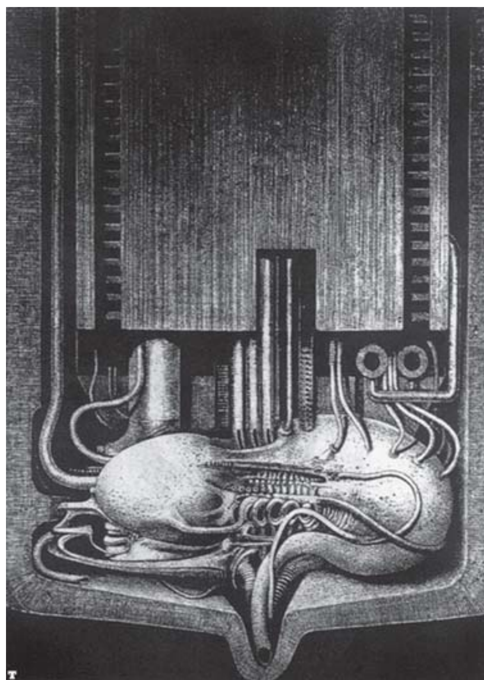


Fig. 6) Biomecanóide (Obra 101) 1969.

Para o artista, o homem perdeu sua credibilidade diante da técnica e, perversamente, chegou a hora de oferecer essa fantasia como bem de consumo estético massificado. O oportunismo mercadológico converge com a resignação filosófica. "Embora os cenários sejam compostos dos ingredientes de horror e violência mais extremos, as figuras em si mesmas se encontram envolvidas numa tranqüilidade sonambúlica e de aquiescência secreta com o que está acontecendo" (Herbert Hurka apud Giger, 2002, p. 128).

A especulação delirante e sombria acerca do nosso colapso orgânico no corpo do maquinismo não é objeto de crítica em relação à ordem que pode levar a essa regressão, mas mediação simbólica de uma espécie de acerto de contas consigo mesmo de um sujeito coletivo sem outro destino, num contexto reificado pela forma mercadoria e os protocolos tecnocráticos.

Destarte, a presença de sua obra entre nós é, sem dúvida, sinal de nossa má consciência para com a condição humana em meio ao mundo da máquina. A resignação com tanto pode ser o que a impulsiona no sentido da completa distopia. O fascínio que ela eventualmente causa é o fascínio com nossa falta de futuro como seres humanos. A regressão ao inorgânico a que conduz a razão fecha toda e qualquer possibilidade de que algo relacionado conosco sobreviva ou tenha perspectiva. Por isso, naquilo que possui de enigmático à consciência e perturbador ao olhar, essa obra especula plasticamente com o que seria o ponto de vista de uma completa e total pós-humanidade.

Referências

Hans Giger:

WWW.Giger.com (Site na Internet)

WWW HR GIGER COM. Colônia: Taschen, 1998.

HR GIGER. Colônia: Taschen, 2002.

HR GIGER ARH+. Colônia: Taschen, 2004.

Bibliografia:

ANDERS, Gunther. *L'Uomo è antiquato*. Turim: Bollati Boringhieri, 2003. 2 v.

BARNARD, M. *Art, design and visual culture*. Nova York: St. Martin's Press, 1998.

BRETON, Phillip. *À l'image de l'homme*. Paris: Seuill, 1995.

DERY, Mark. *Escape velocity*. Nova York: Grove, 1996.

DYENS, Olivier. *Chair et métal*. Montreal: VLB, 2000.

GIDIEON, S. *Mechanization takes command*. Nova York: Norton, 1969.

GIGER, Hans Rüdiger. *The harmonious fusion of technology and creatures*. Entrevista com Holly Johnson (Internet, 2005).

GRAY, Chris (ed.). *The cyborg handbook*. Nova York: Routledge, 1995.

GROF, S. Giger and the soul of the 20th. century. In *H R Giger*. Colônia: Taschen, 2002.

HERBERT, R (org.). *Modern artists on art*. Englewood Cliffs(NJ): Prentice-Hall, 1964.

LE BRETON, David. *L'adieu au corps*. Paris: Métailié, 1999.

LEVY, David. *Love and sex with robots*. Nova York: Harper, 2007.

LOVEJOY, M. *Post-modern currents*. Nova Jersey: Prentice-Hall, 1992.

NASH, J. M. *Cubismo, futurismo e construtivismo*. Barcelona: Lábor, 1976.

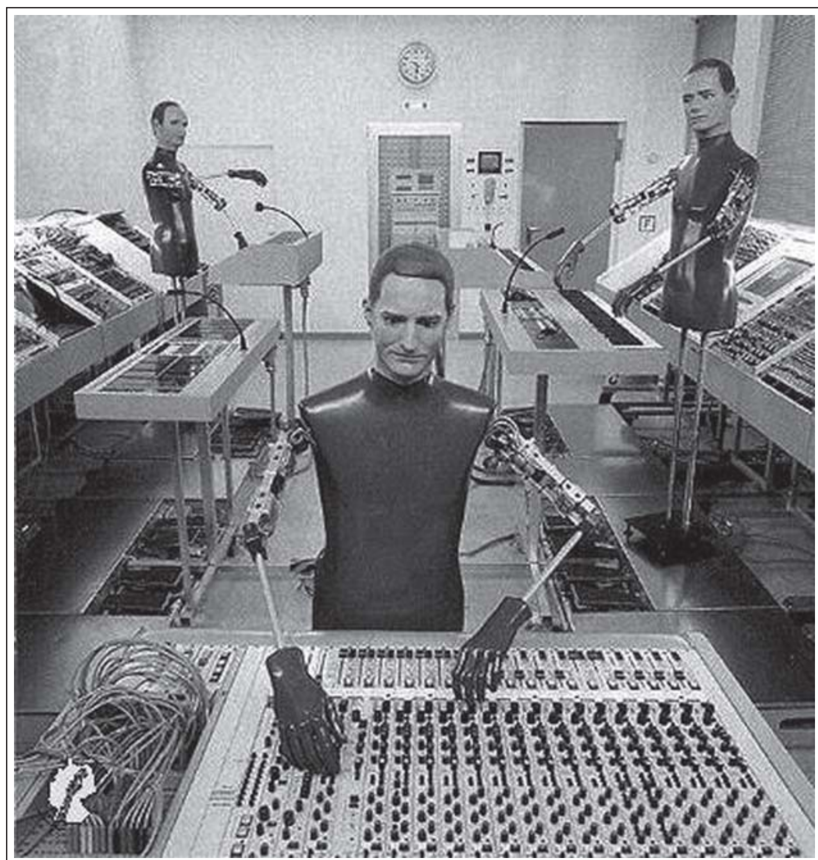
PEPPERELL, R. *The post–human condition*. Oxford: Intellect, 1995.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.

SPRINGER, Claudia. *Electronic Eros*. Austin: University of Texas Press, 1996.

STUTZLER, B. (org.) *HR Giger: the years before alien*. Chicago: Chicago University, 2007.

TOFTS, Darren (org.): *Prefiguring cyberculture*. Sidney: Power Books, 2002.



4

Kraftwerk: tecnocultura de mercado e estética maquinística

Timothy Barr observa em seu estudo sobre o Kraftwerk que a relevância desse conjunto musical se deve, sobretudo, ao fato de "sua sinfonia maquinal nos preparar para o modo como o futuro deve soar" (1998, p. 199). Podemos pôr em dúvida essa proposição, considerando o paulatino aprisionamento de sua música numa postura museológica, desde o final dos anos 1980. Depois de no máximo um decênio de auge, a verdade seria, antes, que o grupo sucumbiu em uma atitude memorialista, que pôs em dúvida os fundamentos de seu pretendido vanguardismo na música pop do final do século XX.

O Kraftwerk pretendeu oferecer à ordem *high-tech* a música popular que ela comporta, mas o projeto se esgotou bem rápido em meio a um mundo que pode passar sem sujeito estético criativo, mesmo que esse se mova por uma vontade de integração, conforme desejou o coletivo.

Para o autor citado, "a habilidade para entrar e sair do processo industrial da música pop de acordo com sua vontade o colocou à parte de todos os demais conjuntos musicais [de seu tempo] e contribuiu bastante para criar a mística que cerca o Kraftwerk" (Barr, 1998, p. 5). Para nós, as circunstâncias privilegiadas e a criatividade acima da média conquistaram para o grupo o êxito de público e um crédito na história da música, mas esses foram também os fatores que o tornaram prisioneiro de um projeto sujeito a prazo de validade numa era de indústria cultural.

Neste ensaio, trata-se em suma de esclarecer criticamente o projeto com que se envolveu o conjunto, entender como ele elaborou musicalmente nosso pensamento tecnológico e, finalmente, explicar seu rápido esgotamento como fenômeno de tecnocultura a partir do início da década de 1980.

Em meados do século passado, os músicos de vanguarda começaram a pesquisar a criação e a composição de sons artificiais com equipamentos eletrônicos, enquanto outros passaram a propor que o idioma musical se voltasse para a exploração de suas características materiais, em vez da análise e criação de suas relações sintáticas. O Kraftwerk inseriu essas propostas no mercado da música pop, vindo a se tornar uma de suas mediações estéticas mais revolucionárias durante um decênio. A precoce conversão ensimesmada desse projeto ao classicismo, senão à museologia, é um sinal de quanto o progresso da criatividade tecnológica cotidiana depende dos esquemas e mecanismos da indústria cultural.

4.1 *Artesanato eletrônico e mundo tecnológico*

Anunciada por um ou outro disco dos Beatles da última fase, a figura da opereta se firmou, senão teve seu período de auge no mundo da música de mercado de massas durante os anos 1970. Houve o tempo da ópera-pop, exponenciado em alguns trabalhos do The Who e de Rick Wackman. Porém, a criação mais presente e que se transmitiu foi a coleção de ensaios musicais de cunho monográfico, a suíte operística, uma forma estética da qual acabaram por se tornar prisioneiros voluntários e cultores notórios os alemães do Kraftwerk.

Wagner concebeu o conceito de obra de arte total, a obra na qual se uniriam poesia, música e teatro. O Kraftwerk pretendeu ser herdeiro tardio dessa proposta, oferecendo-nos uma mistura de luz, vídeo e música eletrônica. Houve e há músicos pop que procuram fazer com que o homem reificado se sinta humano. O Kraftwerk pretendeu convencer o sujeito que ainda não está totalmente reificado de que ele já é, em essência, uma máquina. O esforço ao mesmo tempo barato e patético no sentido de reanimá-lo artificialmente com truques românticos cede passo com seu projeto ao trabalho engenhoso de confortá-lo de forma ao mesmo tempo inteligente e alienada, via a reificação corporal.

Depois de Woodstock, verificou-se uma formidável expansão do mercado de música pop, no bojo da qual os principais protagonistas fo-

ram criando seus nichos, através da exploração de diversos ritmos, gêneros e identidades. O Kraftwerk encontrou o seu depois de tentar um pouco de tudo, ao decidir abandonar os instrumentos tradicionais, inclusive os elétricos, por volta de 1974. O essencial passaria a ser a criação de sons extraídos de equipamentos eletrônicos, por eles desenvolvidos direta ou indiretamente em seu mitológico estúdio, o Kling Klang, inaugurado em 1970.

Seguidores heterodoxos de McLuhan, para eles, também, o meio é a mensagem. Na música, "falar é difícil": o essencial é a pura e simples comunicação (Revista Triad, agosto de 1975). "A comunicação pela palavra é [porém] muito limitada: sempre quisemos nos comunicar pela música e imagens: nossa música é muito visual" (Revista Keyboard, janeiro de 1992). Para tanto, a música precisa se sujeitar à imagem, regressar às suas origens sensíveis, tornar-se "pintura sonora. "A conversação é regressiva", porque não há mais sentido quando, pensam, "entre nós e as máquinas deixou de haver interação simbólica" (Revista Best, maio de 1978).

Conforme nota o comentarista Lester Bangs, nesta música e na de outros grupos que a tocam, vemos "a culminância de uma revolução", em que se diz que "as máquinas não apenas superam e acionam os humanos, mas os absorvem, até que o cientista e sua tecnologia, tendo desenvolvido uma consciência superior própria, se tornam um só" (Bangs, 2006, p. 71).

Para Ralf Hütter e Florian Schneider, criadores do conjunto, o sentido pretendido por suas criações realmente seria este, embora sua conduta total seja mais ambivalente. Como dizem, "as orelhas são dois microfones" (Revista De la Danse, 1992). A consciência é algo programável, é como uma fita virgem, diziam nos anos 1970. O problema relativo à origem dessa conclusão nunca lhes transpareceu. O reconhecimento de que a consciência é formada pelas condições de seu tempo o encobriu satisfatoriamente. O ponto criativo consistia, portanto, em estabelecer com o que ela seria gravada. Os recursos estavam claros e decididos: eram o disco, o filme, o show, a televisão, o espetáculo. "A transformação das imagens sonoras em mídia, via transferência de cérebro para a máquina por meio de implantes, seria o próximo passo", disse Hütter a Lester Bangs (op. cit.), ainda em 1975.

A América conquistou o mundo com sua tecnologia, mas o aparato *high-tech* que propaga essa expansão precisa ter um programa adequado. “Veja, você possui sistemas de televisão avançados, mas roda filmes de cowboy neles”, diziam à época de seus primeiros sucessos. O fato de haver meios como nunca antes não era em si mesmo, portanto, algo relevante para esses músicos. O fundamental, no caso, era se a informação transmitida está ajustada ao sistema, proporciona uma experiência sintonizada com nossa civilização maquinística.

> Quando você percebe como é e o que realmente significa [um programa tradicional transmitido pela televisão], você chega ao ponto em que não é mais capaz de assisti-lo, porque acaba ficando mal fisicamente: esse é o nosso caso (Revista Synapse, setembro de 1976).

Diante disso e do fato de que todos nós estamos nos tornando parte de um único e vasto maquinismo, convém que comecemos a nos apropriar do mundo em novas bases, que cada um comece a fazer sua música, seu vídeo, seus meios de expressão. Os eletrodomésticos que se colocam ao nosso alcance são extensões do nosso cérebro e esse está ligado ao conjunto do maquinário. “O trabalhador deveria ser dono da máquina com que trabalha [...] assim como nós nos tornamos donos das nossas” (Revista Self, setembro de 1997).

> Você precisa ter aspectos realmente criativos de sua vida em seu poder, se não quer ficar confuso quanto aos mecanismos que regulam a sociedade atual, e é isso que buscamos: viver ou pelo menos tentar viver nossas fantasias, além de comunicá-las para as pessoas (WSKU Rádio, 19/06/1978).

Para Hütter e Schneider, comandantes do grupo durante todo o tempo, a música não se reduz à condição de bem de consumo ligeiro: veicula um projeto epocal, que é o de “fazer as pessoas perceberem a realidade, trazendo para as nossas composições os sons de carros e aviões, as idéias de beleza contidas nos próprios sons dos elevadores e outras máquinas” (Revista Music Technology, dezembro de 1992).

> Queremos facilitar o desenvolvimento de uma sabedoria consciente: o mundo industrial é uma orquestra. Isso é algo que as pessoas poderão entender após ouvir nossa música (Revista Self, setembro de 1997).

"Tour de France" ([1983] 2003), principal faixa do álbum do mesmo nome, é uma suíte de 15 minutos, cuja aparência é a de trilha sonora para documentário sobre o evento, senão dele mesmo. "Tour de France: Rádio informação, transmissão pela televisão, reportagem em motocicletas, câmeras de vídeo e máquinas fotográficas" – assim começa a letra, que prossegue como um puro e simples registro noticioso. A escritura é minimalista: "eletrocardiograma: mínimo, máximo; batidas, por minuto". O disco a que dá título a peça citada é uma coleção de flagrantes: condicionamento, aerodinâmica, vitamina, eletrocardiograma – cercada ou envolvida pelo registro ou som do giro das rodas da bicicleta.

Vendo bem, as comunicações não podem se reduzir à indústria cultural, "são mais do que meios de fazer publicidade". Talvez, "esse seja um aspecto importante, mas é um apenas, e muito tedioso". Afinal de contas, "o que a vida será se só se valorizam esses termos?", perguntava Hütter ao jornalista da revista Synapse, em setembro de 1976. Existem outros objetivos a serem explorados, como, por exemplo, preparar um futuro mais humano, disseram eles ao entrevistador de De la Danse, em janeiro de 2002.

No final dos anos 1970, D. D Jackson fez sucesso em todo o mundo se apresentando como Vênus platinada ao lado de um robô a quem jurava amor, sem encontrar correspondência, cantando *Automatic lover* (1978). O universo sobre o qual dissertamos evita essa saída, é menos misógino do que assexuado: não se fala de amor, embora se subentenda que há conotações eróticas na música. Deleuze e Guattari poderiam bem se referir ao Kraftwerk como uma máquina desejante: "Possuímos uma relação semi-erótica com nossas máquinas", afirmou o grupo à Revista Rockstar (01/04/1982).

Na verdade, o Kraftwerk nos propõe um humanismo cibernético, interessado em promover menos o abandono do que a nossa reconexão com a máquina e das máquinas conosco. Aparentemente, a máquina é, para eles, menos motivo de culto do que um mecanismo de defesa:

> Um dia, os robôs responderão às suas questões [da imprensa], terão cérebros eletrônicos e memórias com todas as questões possíveis. Para obter as respostas, vocês terão apenas de apertar um botão (Kraftwerk, apud Bussy, 2004, p. 114).

Em sentido geral, a proposta do conjunto é esclarecida e emancipatória, ainda que dentro das condições de um mundo administrado para o qual não vêem alternativa: “Com nossa música”, declararam, “pretendemos abrir a cabeça das pessoas de modo que elas não sejam mais manipuláveis por seus pretendidos líderes” (Revista Musical Technology, dezembro de 1992).

Houve quem tentasse aproximá-los de Rick Wackman e seus acólitos do rock sinfônico. A reação foi dura. Para o grupo, esse tipo de música é apenas distração. “Não é música eletrônica, mas um truque circense com computador” (Hütter apud Bangs, 2006: 64). O rock pesado, porém, não os atraía mais: é a face do populismo retrógrado na cena musical. Para eles, é preciso ser contra “os marionetes que representam o rock e seus ídolos” (Revista Rock e Folk, novembro de 1981).

O Kraftwerk seria, nesse sentido, a face realista do cartão postal do sonho dourado que, para eles, era a música pop nos anos 1970. Deveria ser a vertente criadora do artificialismo retrógrado que representou o musak. “Ouvimos os próprios aeroportos mesmo, os elevadores, não um produto filistino, que age como valium, uma droga a serviço do sistema de controle” (Rock e Folk Magazine, novembro de 1981).

4.2 *Maquinismo e música eletrônica*

Levantando a bandeira do retorno às coisas na época da técnica, o conjunto todavia não pretende abrir nossos ouvidos para a realidade imediata. O ponto é elaborado com o conceito de realismo artificial. Enquanto o Tangerine Dream “tornava a música subgênero da pintura” (Scaruffi, 2003, p. 405), suas “pinturas sonoras de ambientes reais” almejavam, na verdade, o depuramento do real e do seu sujeito. No seu caso, a experiência sensível é polida e reconstruída de forma artificial, sujeitando-se às texturas sonoras das máquinas.

Em *Radioatividade* (1975), por exemplo, o sujeito se despe totalmente de feições humanas e sociais. O canto é sempre filtrado e distorcido pelos sintetizadores. Os noticiosos radiofônicos registrados no álbum reportam textos telegráficos e impessoais, afogados por vinhetas, interferências e sobreposição de freqüências. A palavra é encarnada ou promana do maquinário e suas formas peculiares de escritura: ondas sonoras, antenas, geradores, transistores, ohms, urânio, energia elétrica.

Consideremos “Antenna”*:* a construção da peça simula um diálogo entre o transmissor e a antena. Os sintetizadores exploram os recursos da estereofonia com criatividade para desenvolvê-lo. O canto é processado de forma a perder os atributos humanos. Os sujeitos são peças do sistema técnico de comunicação: “Sou a antena, captando informação. Você é o transmissor dessa informação”. “Radioland”, por sua vez, é fruto de uma seqüência de peças constituída pela corrente elétrica e a interferência: não é o reino da música ligeira, do noticioso ou do programa esportivo que se esperaria, pelo título. A radiolândia em foco é o mundo cego e sombrio do aparelho de rádio, sem vida e sem gente, formado apenas por circuitos e alto-falantes.

Em *Trans-Europe Express* (1977), a principal suíte reproduz sintética e artificialmente os ruídos da locomotiva deslizando pela estrada de ferro, o momento em que ela corta as passagens de nível, o barulho da própria máquina, o cruzamento com outras e todo o resto, a exemplo do que fora feito com o carro e a autopista em *Autobahn*. No entanto, em nenhum dos casos se pode crer, como pretendem os músicos, que enquanto nesse último “a melodia é zunida pelos carros”, naquele outro álbum “os trens cantam” (Revista Mojo, abril de 1997). O princípio de construção aplicado neles é o da recriação artificial, assim como na arte figurativa tradicional esse princípio não era a cópia ou reprodução, mas a exploração canônica da representação cotidiana ou do registro histórico.

De todo modo, o conjunto foi pioneiro ao levar para a música popular o movimento em direção à exploração da textura do som que começou com Varèse e se enraizou com as experimentações eletroacústicas de Stockhausen. Para o grupo, a revolução tonal se esgotou sem chegar ao cotidiano, mas esse não é o destino do concretismo minimalista. O futuro da música está na criação de novos sons a partir da eletrônica, na exploração das potencialidades estéticas contidas nas sonoridades fornecidas pelo maquinário. A criatividade baseada unicamente na crítica da tradição e na composição intuitiva se exauriu, dando lugar à pesquisa sistemática e ao experimento laboratorial, no contexto dos quais a única fonte de energia seria a máquina.

“O Kraftwerk não é apenas a visão de um artista, uma fantasia industrial. Para nós, é uma realidade cotidiana, é um trabalho de muitos anos com a tecnologia de reprodução”, afirmavam seus mentores em 1981. Nesse sentido, conceito que nos parece essencial para entender

sua singularidade do ponto de vista do projeto é o de artesanato eletrônico. Elaborado por Benjamin Coriat para dar conta da linha de fuga das transformações em curso no sistema industrial a partir de sua reestruturação em bases flexíveis e informáticas, ele de certa forma se efetiva ou foi alvo de prática por parte do Kraftwerk desde o início dos anos 1970.

Depois de abrir seu próprio estúdio, o conjunto criou poucos anos mais tarde um selo próprio, conquistando uma autonomia artística e administrativa bem rara até então no contexto da indústria cultural. O sistema de produção procurou seguir a mesma linha de atuação. Os equipamentos passaram a ser construídos por ele mesmo, como no caso das baterias eletrônicas, ou mandados confeccionar especialmente, sob supervisão. Os músicos também dispensaram a colaboração de produtores, marketeiros, engenheiros e, mesmo, secretárias. O estúdio seria residência e local de trabalho, mas menos atelier ou mesmo fábrica do que uma oficina de artesanato eletrônico, em que se labora desde cedo pela manhã, até após a meia-noite.

Em consonância com esse entendimento, o conjunto abdicou da pretensão de ser formado por artistas: essa categoria se tornou insustentável; mas ela não o é menos do que a de músicos: não se trata de compor, mas de se pesquisar e montar sonoridades. A concepção do estúdio como usina de sons implica na definição de quem está lá como operário e cientista: no limite, como homem-máquina. Para os criadores do grupo, somos filhos de um mundo que nos produz e negocia como robôs, como peças de uma engrenagem, mas as tensões e fricções que resultam daí não são necessárias. O ciclista em seu veículo, por exemplo, pode servir de modelo para um outro entendimento, matriz para desenvolver "uma representação do homem e da máquina em harmonia" (Folha de São Paulo, 2004).

Para completar seu perfil, surgiram bem cedo a recusa em se deixar fotografar sem autorização, em aparecer em público, o hábito de trabalhar sem telefone ou fax, a rejeição de projetos de colaboração. De certo muito mais idiossincráticos do que mercadológicos, esses elementos todos, estranhos para um coletivo encantado pela técnica, caso não se perceba suas ambigüidades, se inserem nessa concepção artesanal da atividade artística e contribuíram para criar a mística comercial do Kraftwerk.

O abandono do culto à personalidade promovido mistificadoramente pela cultura pop, defendido pelos músicos, é uma exigência que decorre automaticamente dessas premissas. “Inclusive os astros maiores se descobrem dentro de espelhos”, cantam com ironia e duplo sentido em “Hall of Mirrors” (*Trans-Europe Express*, 1977). “O ponto de vista do século dezenove acabou. O mito do artista excepcional se esgotou. Ele não mais se encaixa na vida moderna. Hoje governa a produção em massa [...] Todo o mundo é uma estrela ... por quinze segundos” (Revista Rock e Folk, junho de 1978)

Stockhausen transmitiu ao conjunto a idéia de que, em vez disso tudo, é preciso fazer uma música eletrônica popular impessoal. No contexto do pensamento cibernético e da sociedade industrial avançada, a contestação à máquina é tão ignóbil como a aceitação ingênua. “Você não pode afirmar que a técnica é melhor ou pior do que a natureza” (Revista Triad, 1975). Como essa última, as máquinas e a vida na nova ordem industrial são fontes de sentimentos ambivalentes: “Somos ambivalentes a respeito da natureza impessoal da vida moderna. Por um lado, a tecnologia nos excita, com sua frieza e escala colossal. De outro, podemos nos sentir repelidos por ela [em certos casos]” (Entrevista a Melody Maker, 1975, apud Barr, 1998, p. 96).

Segundo o Kraftwerk, a saída para esse dilema seria promover uma interação estética e funcional entre homem e máquina, assumir pela raiz as premissas do pensamento cibernético, desenvolvendo de forma musicalmente séria o híbrido homem-máquina, que, com o conceito de ciborgue, só dez anos mais tarde se tornaria referência para entender a tecnocultura, como então defenderam Donna Haraway e Antonio Caronia.

Devido aos avanços na tecnologia, a verdade é que a máquina cada vez nos controla mais, mas em outras vezes ainda somos nós que o fazemos: a tendência é a simbiose. Hütter chegou a afirmar a Revista Stern (1999): “Individualmente eu não me sinto mais como Hütter, mas sim como Mr. Kraftwerk – eu me sinto como um robô”. A pretensão revela uma vontade de cunho cada vez mais epocal, mas passa por alto o verdadeiro projeto posto em prática por ele e seu grupo. Compondo o par numa forma mais avançada, este projeto seria, antes, o de conciliar homem e máquina.

Para eles, a linha musical a seguir em nosso tempo é buscar um intercâmbio equilibrado, a parceria igualitária entre esses dois elementos. A ultrapassagem ao mesmo tempo crítica e positiva de sua oposição é a via para se conseguir um futuro mais humano e mais maquinístico. “Descobrimos que somos homem-máquina, é essa nossa experiência cotidiana: queremos mostrar que não há um limite, que fazemos coisas maquinísticas e que as máquinas fazem coisas muito humanas”, resumiram à Revista Ciao2001, em novembro de 1978.

4.3 *Fenomenologia musical eletrônica*

Entre as facetas mais singulares que distinguem o Kraftwerk está a presença de uma consciência estética interessada em se identificar com a ordem responsável pela destruição ou obsolescência da arte e que, a despeito disso, julga poder servi-la com a proposição ou criação de um sucedâneo perfeitamente integrado. O coletivo se inspira em um modelo cultural que tem menos a ver com o do músico de sucesso popular do que com o do pequeno inventor, que sonha em brilhar na mídia como criador dos engenhos que colocarão as pessoas em sintonia fina com seu tempo.

“Autobahn” (1974), por exemplo, poderia ser definido como uma fenomenologia musical da viagem pela auto-estrada, se houvesse sujeito da experiência consistente ao longo da peça. O registro da vivência do ponto de vista da máquina é o que ocupa seu lugar. O refrão consiste apenas em afirmar o que estaria vendo o próprio o carro. Os passageiros supostamente ouvem no rádio do carro o que os músicos cantam para o ouvinte do disco: isto é, o ponto de vista do carro. “A estrada é uma fita cinza com faixas brancas e beiradas verdes”: não há muito mais na mensagem. A composição procede como se não houvesse consciência reflexiva, somente uma percepção imediata, por ela reconstruída via sintetizadores. A peça é *high-tech* pela expressão e não pela forma ou conteúdo. O espírito predominante é o do otimismo primário da cultura de massas pós-1945.

O coro responsável pela canção é menos sua voz do que sua simulação de acordo com as convenções da vinheta de abertura do programa

familiar de rádio e televisão. As vozes não por acaso se confundem com as que emanam do rádio ligado dentro do veículo. A ênfase que lhe é dada no final da suíte coincide com a do *happy end* nesses formatos, e seu ritmo, embora fechado, é menos o do fechamento de um evento ou história do que o do eterno retorno, da continuidade interminável.

A fidelidade ao sonho do jovem aplicado que nele se investe é indissociável da crença num bom mocismo tornado extemporâneo pela perversão de toda a sociedade por parte do infantilismo da indústria cultural. As composições do grupo, com efeito, sempre se caracterizaram pelo esforço de reproduzir com modelos miméticos artificiais as situações das quais seus membros retiram sua energia coletiva mas, por isso mesmo, essas obras, embora pretendam ser o som do sistema, vão ficando cada vez menos audíveis conforme passa o tempo.

A consciência reflexiva sobre essa intenção frustrada, sobre a não-coincidência entre nossos sonhos e a realidade, cremos nós, é um dos maiores méritos do grupo. A maquinização da vida social não é celebrada pelos que caíram em sua rede e que, embora submetidos, conservam a consciência reflexiva e independência individual.

No Kraftwerk, a rejeição das ofertas de colaboração feitas pelo mundo, muito mais do que um ensimesmamento narcisista ou paranóide, é rebatida com o cultivo de uma atitude irônica. Em *Radioatividade*, comentado mais acima, por exemplo, o cântico da faixa principal tem um cunho épico. Porém, esse está aparentemente esgotado, senão é melancólico ao se debruçar sobre o tema da radioatividade e suas aplicações. “A radioatividade está no ar para você e para mim”, afirma laconicamente a canção. Conforme os compositores precisaram na versão remixada de 1991: “Chernobyl, Harrisburg, Hiroshima são minhas filhas”, no final das contas, portanto, “radioatividade é o fim para você e para mim”.

Destarte, o sentido histórico abrangente do seu projeto artístico é menos a celebração do que o comentário irônico de nossa inserção na era da tecnologia maquinística. A postura mecânica dos músicos e seus elogios à técnica só aparentemente não combinam com os cabelos bem aparados e trajes pretos convencionais do visual que os consagrou. A conduta mecânica e o visual padronizado, retrôs, objetivam provocar um distanciamento irônico em relação ao espírito tecnológico do qual,

todavia, ninguém parece mais capaz de escapar. As peças musicais que o conjunto criou são sobretudo, portanto, propagandas reflexivas da ambigüidade do inexorável que representa para o homem atual o ingresso na ordem tecnológica capitalística.

Em seus álbuns, a obsolescência do homem é comentada com sinais de resistência ao futurismo. Em *Computer World* (1981), por exemplo, a música especula de forma pioneira sobre a sociabilidade emergente com esse equipamento. O ritmo leve, em clima de saudação, contrasta com o texto cheio de suspeição das letras. Em geral, a perspectiva é cética, sugerindo que a computação eletrônica se cria um mundo pesado e obsessivo. O ciberespaço não é sequer cogitado, mas não se ignora que, devido à novidade, o território se encontra aberto. O Deutsches Bank, o FBI e a Scotland Yard se instalaram nele. Os fluxos que predominam são os dos negócios, do controle e do dinheiro, mas também há possibilidades de viagens, de entretenimento e comunicação: a verdade é que as pessoas caíram nele e, de um jeito ou de outro, estão enredadas, inapelavelmente.

A computação em foco é a dominada pelos mainframes, pela redução da matéria ao número, pela ditadura dos dígitos. A batida pesada e mecânica de algumas peças cria um clima de suspeição sobre a máquina, inclusive quando se trata dos computadores de uso doméstico. As possibilidades de planejamento da vida e acesso ao futuro não são projetadas com brilho. A pergunta subjacente às peças é: pode haver um bom computador?

"Home computer" e "It's more fun to compute", formando uma suíte, sugerem que esse caminho se baseia em premissas pouco transparentes para os usuários, senão envoltas em mistérios insondáveis, no que possui de mais íntimo. No final da estrada, o resultado será desorientação e atordoamento e, em última instância, o clima é de detecção e suspeita para com os computadores. Os computadores são uma espécie de cavalo-de-tróia, um presente de grego dado ao homem atual por uma ordem técnica e maquinística.

Em contraponto, a computação é apresentada com mais ambigüidade e alguma perspectiva emancipatória em "Pocket Calculator". A canção reafirma a personificação do controle do tempo e da pessoa que a máquina de calcular representa. A batida elétrica, o ritmo leve e o cima descontraído sugerem porém que isso pode ser diferente. O comentário musicado do significado da calculadora eletrônica afirma claramente que o computador também serve para fazer música e pôr a vida em movimento, que com a máquina também se pode brincar e ser feliz.

“Adiciono e subtraio.
Controlo e componho.
Apertando uma tecla especial,
aciono uma pequena melodia.”

“Computer Love” é, de certo modo, a síntese ou ponto de equilíbrio do álbum, composto pouco antes do aparecimento do cibersexo e dos mecanismos de interação por computação. No caso, o comentário simpático e resignado que caracteriza a música do grupo incide sobre a solidão urbana vivida em meio às imagens de televisão e o serviço de telefonia. A possibilidade aventada é a do encontro melancólico de corações desertificados, que não sabem mais o que fazer para sair do abandono a que estão entregues no mundo da informática.

De modo geral, o conjunto se coloca naquele ponto em que talvez se possa conjurar a máquina: em sua música, essa sempre tende à alegoria. O fascínio com a mesma e a promoção da tecnologia só ocorrem porque se, por um lado, sua música emana das engrenagens e a elas se molda, por outro ela elabora tudo isso com um certo distanciamento intelectual e espontaneidade reflexiva. Aciona-se nela a fantasmagoria da fusão com a máquina, e não a nossa fusão com ela e, por isso, os problemas humanos penetram nessa música que nos convida a fruir o mundo em superfície e recursos, em concepção e projeto, mas sempre com ironia e um pouco de distanciamento.

Em *Electronic Café* (1986), as circunstâncias do mundo desabam menos sobre a consciência do que sobre os sentidos, olhos e ouvidos, dos sujeitos, reduzidos a corpos sensíveis. “Music non stop – technopop”, a suíte principal, é um comentário relativamente distanciado da cena techno em ascensão por toda a parte nos anos 1980. A promoção insistente do sempre-igual via bate-estaca é salpicado pela reprodução de palavras de ordem nas mais diversas línguas. As vinhetas melódicas fazem o contraponto irônico e comedido dessa infra-estrutura imobilizada. Os cenários da sociabilidade em foco: bares, clubes e cafés, são ilustrados como ambientes esvaziados de substância humana, fragmentados pela percussão eletrônica e segmentados por cortinas musicais.

O fascínio com as batidas, ditados e sonorizações obtidas com o aparato eletrônico indicia uma sociabilidade desprovida de consciência, de interação humana harmoniosa ou verdadeira capacidade de

estruturação simbólica. Os mantras reiteram a obviedade de que se trata de música industrial e sons eletrônicos: são menos palavras do que invocação das únicas emanações expressivas a que se permite uma sociabilidade maquinística. A batida tecnopop é apresentada como princípio rítmico de construção da vida atual, a forma estética através da qual a música segue seu destino no mundo maquinizado.

4.4 *Espontaneidade e maquinização*

O Kraftwerk deseja nos fazer crer, com certa razão, que somos homens-máquina, no entanto lembrando bem e de várias formas, na música inclusive, que esses elementos (homem e máquina) todavia não se identificam. O sentimento da máquina como logro permeia de forma mais ou menos reflexiva, mais ou menos espontânea essa música tão esquemática e resignada em proposição. A contenção do entusiasmo latente que isso acarreta é, porém, o que provoca dúvida e eventualmente denuncia sua fantasmagoria de consumo ligeiro. As reticências poéticas e musicais em relação ao que é aclamado de forma acústica e temática tensionam o fetichismo dessa mercadoria com o veneno do ceticismo irônico.

Conforme se pode flagrar nas fantasmagorias de *Electronic Café*, atitude reflexiva e integração cibernética convergem na música do Kraftwerk. Em “Telephone Line”, por exemplo, o cântico do sistema telefônico desponta como uma crítica cheia de ironia à sua inoperância do ponto de vista humano. O sistema nos chama para a conversa, nos escuta a voz, nos desperta, mas durante a audição da música não se ouve nossa resposta. O princípio que lhe subjaz é o das ofertas não-correspondidas. A simulação e o sampleamento de barulhos de discagem, tecladas, chamadas, linhas e conexões contrastam com a acusação de linhas ocupadas, sinais de fax, chamados sem resposta, mensagens gravadas e quebras da chamada.

A montagem inteligente e ritmada desses sons cria uma sinfonia ao mesmo tempo melancólica e bem-humorada. A vontade ansiosa e generalizada de fazer contato fracassa sistematicamente. A proximidade proporcionada pela máquina é apenas aparente, deixando subentendido o

deserto silencioso e a imensa tristeza que se acoplam nele, as esperanças vazias que nele se projetam. A multiplicidade de vozes e línguas só serve para salientar os sons e mensagens do sistema.

Em "Sex object", o ponto de vista da máquina aparentemente adotado pela música serve de apoio para uma reflexão ao mesmo tempo crítica e erótica sobre as tendências reificadoras da humanidade em meio à tecnocultura. Ambiguamente, os músicos afirmam em entrevista que "as pessoas procuram o transe no sexo e nas festas, mas são as máquinas que possuem o transe perfeito" (Revista De la dance, janeiro de 2002). Na música, porém, a palavra é posta na conta da máquina, que canta sua hesitação em ser um objeto sexual. "Não... mas se queres...", ouve-se de sua parte. Em última instância, a composição contudo abre espaço para expressar de forma leve e irônica a resistência fascinada que opomos ao semelhante que nos quer como máquinas e a cujos chamados nos sentimos tentados a responder porque somos humanos.

O Kraftwerk assume, portanto, uma maquinização que só em aparência é sem má consciência. A consciência da mecanização da vida social não mais gera angústia. Por outro lado, porém, não descamba para sua promoção entusiástica, senão no próprio prazer de revelá-la – o tom de fundo é de uma ironia resignada. A consciência da supressão do sujeito histórico que seus músicos têm bem claro é a via de acesso a seu princípio de criação artística, sem que todavia se converta o fato em motivo de celebração. O fechamento das possibilidades de transformação política da vida humana, devido ao nosso aprisionamento tecnológico, embora aceito com resignação, não é alheio à consciência. "Não se pode negar nossa relação com a tecnologia: é preciso ser realista" (Revista Best, maio de 1978).

Resulta disso que é ao mesmo tempo muito e pouco o que eles dizem sobre sua música em tantas entrevistas. No Kraftwerk, a celebração musical da tecnologia que se percebe à superfície encobre uma atitude reticente sobre seu alcance moral, não é de modo algum um puro e simples positivismo propagandístico, embroa não escape à promoção do fetichismo maquinístico. A mecanização das relações sociais, que separa as pessoas e cria-lhes um crescente estranhamento, esvaziando de sentido a vida individual consciente, é objeto de elaboração com vistas a sua assimilação estética através da criação e exploração de sucedâneos da música que falta: os efeitos sonoros.

A criatividade musical capaz de ressoar entre as massas e que falta ou se esgotou é substituída pela pesquisa, cultivo e exploração de efeitos. O princípio básico de composição do conjunto é a criação de contrastes entre o som e a melodia. A máquina executa o ritmo programado. A melodia surge de um cantarolar primário e inconseqüente, em que se ouvem ecos de velhas cantigas folclóricas. O primado, portanto, pertence aos efeitos.

> Nosso objetivo é criar uma sonoridade total, e não fazer música no sentido tradicional de complexo harmônico. Para nós, uma abordagem minimalista é mais importante. Nós gastamos um mês no som e cinco minutos nas mudanças de notas musicais (Hutter apud Barr, 1998, p. 16).

O procedimento não apenas fornece uma voz eloqüente ao que está em jogo na música popular mais avançada da era das massas, mas também reflete o vazio espiritual vigente de um modo que não se deixa integrar completamente ou da forma como gostariam seus criadores.

"Pensamos que nossa música pode ser um remédio psicológico para aqueles que não suportam muito bem a realidade urbano-industrial" (Revista Best, maio 1978). O registro reflexivo de que não há vida todavia não encontra compensação numa música que não promove mais senão o que lhe exige a ordem do mundo. O Kraftwerk sempre intervém de um modo que visa a conciliar esteticamente as massas com a máquina, em que não está mais em questão tentar superar essas categorias, mas só o logra fazer à custa da reiteração do sistema que provoca o mal-estar nas massas.

"Kometennmelodie" (*Autobahn*, 1974), por exemplo, cria um clima de trevas e mistério, só aparentemente solucionado através da exploração de uma sonoridade de brilho radioso e magnético, caracteristicamente animal, visto o primarismo da cadência, o cunho fixado e interminável de toda a melodia. Falando em termos gerais, a emancipação dos efeitos conquistada via máquina intensifica o elemento fetichista da experiência, desviando para o som a essência do fenômeno estético. O preço a pagar por isso é uma rotinização do choque que poderia eventualmente despertar a consciência. O principal, porém, é a resignação com a falta de condições para criar um verdadeiro idioma musical, devido à ênfase nos efeitos e ao estilo alegórico.

O projeto é todo concebido em função das batidas eletrônicas e, por trás delas, a música é inserida: são aquelas e não essa que definem a cadência, sem que isso seja ocultado do público ou fuja da consciência dos músicos – seria isso, aliás, a sua dignidade. Os materiais são os de sua era, embora os motivos tendam a ser anacrônicos: essa faceta alegórica é sinal, ao mesmo tempo, da impotência política e da reflexividade crítica contidas em seu projeto estético.

O Kraftwerk mascara com a pesquisa laboratorial e exploração musical das texturas contidas na máquina, com a maquiagem ou pastiche eletrônico, o primitivisno melódico de seu repertório mais costumeiro. Em “Showroom Dummies” *(Trans-Europe Express*, 1977)*,* os músicos se portam como observadores de outra dimensão, que compõem esteticamente a forma como os manequins de vitrine adquirem animação. Encantados pelo fascínio do olhar humano, estes ganham vida, quebram as vitrinas e, parando de apenas ver a vida passar, vão dançar onde não há ninguém. Porém, o ritmo e a harmonia são primários, lembrando os convenientes para ilustrar as parábolas infantis que se escrevia séculos atrás, quando era com meios morais que se pretendia formar o ser humano.

A música de baile popular da periferia que lhe é subjacente é despojada da sua banalidade enjoativa para as camadas melhor integradas ao sistema, mantendo-se o ouvinte entretido com os efeitos de superfície proporcionados pelo equipamento eletrônico. O público se deixa enganar com eles, evitando-se a repulsa pelas formas melódicas obsoletas e desgastadas em que eles se sustentam, mas assim, também, a reflexão irônica e o escárnio resignado para com a figura do indivíduo, retratado como peça de museu sem chance de redenção: a via de escape que os efeitos fornecem é, portanto, a chave para entender o fetichismo da mercadoria.

Assim, o estímulo à integração ao sistema conseguido pelo conjunto é pago com o esgotamento de sua obra no consumo, quando não é o caso de ela se tornar parte inaudível do cenário que ele pretendia tornar consciente para os nossos ouvidos. A vontade de seus integrantes é realizada: sua música provoca uma intoxicação funcional, mas com ela nada se projeta que já não esteja pré-consumido.

A perspectiva espiritual que se abre com ela é a do círculo de aprisionamento infernal: o elemento expressivo cria fascínio ao qual está vedada o escape dinâmico. A concepção da música em termos basicamente cerebrais, em vez de corporais, o comprova. O sentido geral visado por sua música é o mesmo com que os caçadores imobilizam um animal com luz para matá-lo, e não a eletrificação que às vezes contagia e desinibe os corpos administrados na cena musical contemporânea. As composições atraem os que querem para seu eu a tensão que não querem ter mais na vida, estruturando uma audição espacial e expressiva. A música se polariza entre o fascínio sem êxtase do consumo de efeitos e a paralisia eletrizada do eterno retorno do mesmo.

O pensamento tecnológico que medeia essa música é tensionado por outras influências que o impedem de esconder totalmente para seus sujeitos o fato de que suas criações não significam nossa plenitude. A vontade sistêmica da música em servir como trilha sonora do mundo maquinístico a empurra para a esterilidade. A exploração estética dos recursos sonoros de eletrônica tem a função de preencher musicalmente o vácuo de sentido da vida com imagens, acústicas e outras, em vez de tentar elaborar sua falta ou mesmo simular sua presença.

Destarte, a linguagem que seus criadores empregam não produz nenhum *shock*, porque seu objetivo é meramente criar um clima ou ambiência adequada ao sistema. O principal procedimento explorado pelo conjunto, os efeitos, não visa a inserir a obra no ambiente da audiência. O projeto é reacionário no sentido que é bem o inverso disso que se trata em seus vários álbuns. O público deve colar-se à pele da música, os efeitos, e esses produzir fascinação estática, interromper qualquer tentativa de fuga pelo movimento.

O cultivo alegórico de motivos retrógrados dessa música pode ser situado nesse contexto.

Em *Trans-Europe Express* (1977) ou *Man-Machine* (1978), calcados na recriação *high-tech* do construtivismo soviético e da tecnicidade *art-nouveau*, por exemplo, o público-ouvinte é enrolado com o espírito das músicas de salão das elites cujo tempo passou. A construção sonora de vanguarda contrasta com o sentimento de obsolescência da cultura na era do pensamento tecnológico. Como a radiodifusão dos anos 1930, o construtivismo soviético e os costumes do período entre as guerras mun-

diais são pretextos para o cultivo de uma nostalgia simulada por nossa pré-história imediata, que contrasta com o futurismo abstrato das composições presentes nos álbuns. Quando da restauração de *Metrópolis* (Fritz Lang, 1922) empreendida por Giorgio Moroder em 1986 (cf. Machado, 1996, p. 205-212), não é à toa que os membros da conjunto tenham declarado que, "se houvesse um grupo musical em Metrópolis, talvez o Kraftwerk pudesse ser tal banda" (apud Barr, 1997, p.131).

No Kraftwerk, a audiência é reterritorializada tecnologicamente, presa pelo ouvido, como se fosse para evitar uma rebelião ou comoção inútil, em que pese as intenções contrárias. O público deve se inscrever na superfície da obra, em vez de ela se moldar a ele, como é o caso no pop mais comum e, por isso, o processo em que se inscreve o conjunto tende para o autoritarismo burocrático, em vez do populismo demagógico.

Noutros termos, os públicos e platéias são convidados a adotar uma atitude passiva em troca do consumo de efeitos. Cuida-se para que eles não se comovam em êxtase, mas por outro lado também não vejam nenhuma encenação de trabalho. O roqueiro convencional encarna no palco o trabalho que motiva sua própria inspiração. O coletivo em foco esconde-o todo no estúdio: todos os sinais do trabalho de criação são suprimidos para seu completo ajustamento ao consumo.

A fantasmagoria a que toda a música tende é, nesse caso, levada ao extremo sobretudo pelas suas propriedades mentais e plásticas, mas não é tanto a mercadoria quanto as engrenagens maquinísticas em que ela se apóia que projetam o conjunto no ponto em que a forma estética e a música se tornam função do pensamento tecnológico.

O conjunto reivindica para si uma capacidade de improvisação em seus shows que é puramente fetichista. A performance com solos de toca-fita ou tecladas em calculadoras eletrônicas, no passado, como as montagens orquestradas de sons de celulares, mais recentemente, são como fogos de artifício a pipocar no final da apresentação de um conjunto sinfônico tradicional. A criatividade pode ser maior, a participação, mais ampla, mas em essência tudo se resume em truques e efeitos cênicos, cujo sentido é abortar a manifestação de espontaneidade que, apesar de tudo, sempre se encontra latente quando o sujeito se ocupa ou lida com o pop e o rock and roll.

Por isso, essa música expõe de forma cifrada para o sujeito as condições de sua abolição, elabora uma mediação de seu eventual cancelamento no futuro maquinístico. A liberação dos sentidos ensejada por outros, através dos ritmos de balanço, por exemplo, é cuidadosamente evitada nesse projeto, cuja ossatura reside na exploração do fascínio da disciplina. As críticas feitas pelo grupo à "sociedade de controle" e à "ditadura do mercado", ao "culto do apelo de massas", precisam portanto ser avaliadas com cautela, visto que elas não estão ausentes do que ele ofereceu ao seu público em sua carreira.

O hipnotismo minimalista difundido por sua música contém uma camada de sentido autoritário, como não deixaram de reconhecer os próprios compositores:

> Manipulamos a audiência – é isso o que acontece. Quando você toca música eletrônica, você controla a imaginação das pessoas presentes na sala, e isso pode adquirir um caráter quase físico (Hütter apud Bangs, [1975] 2006).

Ainda assim, verifica-se que dela está ausente o princípio autoritário da liderança populista, contudo vigente no pop mais massificado, tanto quanto a simulação do êxtase dionisíaco que ocorre nos shows de multidões. O controle estático administrado competentemente por funcionários benévolos e simpáticos, embora frios, por esses músicos pretendido, não deve ser confundido com a submissão dirigida ou a indução narcótica dos xamãs e chefes de partido procuradas por tantos artistas. A experiência auditiva segue com sua música as linhas de montagem de um sistema que nos converte pouco a pouco em peças de um único e vasto maquinismo.

Por isso mesmo, a pretensa celebração da ordem *high-tech* dessa obra é, na realidade, a resignação irônica com nossa submissão espiritual à tecnologia. A linguagem de contato presente nela evita a manipulação primária, tanto quanto o radicalismo contra o que já não se tem mais meios de revolucionar.

4.5 *Conclusão*

Recapitulando a trajetória do Kraftwerk, afirmaríamos que o grupo concebeu um projeto cujo sentido original era ajudar o mundo técnico capitalista a possuir uma música ou textura sonora que ele contudo descartou – pelo menos nos termos que pretendia a consciência reflexiva dos seus criadores. No Kraftwerk, a música é posta a favor do mundo, em vez de contra ele – o que não seria problema, se o mundo precisasse ou desejasse esse auxílio. A vontade de colaborar ou fornecer suplemento à máquina, em vez de criar outra situação não foi sancionada pelo seu sistema de comando: ela se revelou ao mesmo tempo modesta, por não ir além da ordem, e pretensiosa, porque o mundo dispensou sua colaboração.

Nessa situação paradoxal e no caráter utópico do projeto se encontram as premissas do declínio do conjunto, conforme avançaram os anos 1980. O grupo sonhava em abolir a contradição entre indivíduo e sistemas, mas nem isso lhe foi creditado, nem isso acabou projeto sancionado. Desde o final dos anos 1980, o conjunto apenas envelhece e se limita a cultuar sua própria memória: "O Kraftwerk é permanente – nossos sons e nossos programas são imortais" (Revista Keyboard, janeiro de 1992).

Na verdade, acontece que o capital não precisa da música que eles planejaram lhe dar, para adquirir legitimidade estética. O sonho de dar ao mundo sua elaboração sensível e reflexiva definhou, quando aquele o condenou a ser peça de exposição. A explicação para tanto está no fato de que esse mundo não precisa do suplemento que o grupo lhe ofereceu, quando as pessoas se rotinizam e se contentam apenas com efeitos e alegorias como as que lhes deu de forma pioneira o Kraftwerk.

O Kraftwerk sempre rechaçou a sociedade dos "bonecos de exposição" em termos políticos, defendendo a "liberdade da pessoa" como "plataforma filosófica" (Revista Afisha, fevereiro de 2004). Embora de forma ambígua, por ser contraditória com seus procedimentos estéticos, o conjunto sempre sonhou em "liberar o indivíduo para que creia em si, para que use sua cabeça e para que não seja manipulável (Revista Self, setembro de 1997).

Procedendo com um misto de ironia e resignação, sua música almejava propagar a consciência de que nos tornamos parte da máquina, mas, vendo bem, isso é algo que não está ao alcance coletivo da música de consumo e, sobretudo, das engrenagens da industria cultural com a qual ela está comprometida: essa contradição imanente abreviou o tempo de vida do projeto do Kraftwerk.

Technopop (1986) é o sinal mais claro dessa fortuna: o lançamento do álbum com atraso de três anos se deve sobretudo ao fato de que, no início da década, surgira no mercado um grupo de competidores muito diversificado. Em 1981, Juan Atkins e Rick Davis formam o Cybotron, fundindo o tecnopop europeu do grupo com o funk norte-americano. A proposta era apresentar uma música eletrônica para dançar, e não só para ouvir. Em 1982, explode o sucesso *Planet Rock*, um álbum montado por Afrika Bambaataa, o principal dj do Harlem. Nesse disco, procede-se com alguma picardia e desfaçatez nada mais, nada menos, do que a uma apropriação e remixagem da suíte de *Trans-Europe Express*.

Primeira faixa de *Technopop,* “Boing punk shack” provavelmente é um comentário irônico sobre tudo isso. A tecnologia se desenvolveu de forma a permitir que mais e mais sujeitos, inclusive sem formação musical, mas desejosos de criar, se apropriassem do que antes eram suas idéias, conceitos e equipamentos. As práticas que o conjunto criou foram sendo adaptadas de modo cada vez mais profanos por gente apoiada ou não nas estruturas da indústria cultural, conforme essa ingressava em uma outra etapa de desenvolvimento, agora em plena expansão graças ao microcomputador e à Internet.

Schoenberg e outros conceberam utopicamente a idéia do estúdio aberto, no qual cada pessoa poderia continuar o trabalho criativo de outra, em que essa outra o havia deixado e assim sucessivamente. O Kraftwerk conhece essa época sem as ilusões emancipatórias que sua idéia continha, endossando-a não apenas porque sua arte se baseia no sampler, mas porque é, ela mesma, cada vez mais sampleada:

> Há cem anos, para criar um grande som, era preciso uma centena de pessoas, então era necessário um rei ou rico empreendedor industrial. Hoje, com um computador e caixas de som, há todo um novo princípio de criação autônoma. [...] Com a Internet e outros canais de comunicação, há diferentes autonomias de discurso (Hütter, Folha de São Paulo, 1998).

Paradoxalmente, porém, o conjunto começou a soçobrar com o avanço dessa autonomia que, disponibilizada através dos mecanismos de mercado, privou-lhe do privilégio do qual dependia, quando os equipamentos eram motivo de pesquisa artesanal. Em 1982, o sampler começou a ser oferecido em bases comerciais cotidianas. Junto aos sucessivos aparelhos que lhe seguiram o caminho, o equipamento tornou a captação, o registro, a seleção, a análise, a criação, a mixagem e a reprodução de todo tipo de som acessível inclusive às pessoas sem formação musical.

Disc-jockeys, cantores e outros amadores se somaram aos agrupamentos musicais tradicionais desde então e, passando a trabalhar com formas concretas de composição popular, a exemplo do Kraftwerk, encontraram na “remixagem ou bricolagem de elementos estilísticos heteróclitos”, a forma de “reanimar um contágio espraiado na escuta da música eletrônica”, como bem documenta Rodrigo Rodrigues (2005, p. 85).

Depois de Brech (*Teoria do Rádio*, 1927-1932), houve muitos que sonharam com esta realidade: a apropriação dos meios de criação e difusão da cultura por parte das massas. O Kraftwerk não por acaso pertence a mesma geração de um dos seus documentos epigonais: a teoria dos meios de comunicação de Enzensberger (1970). Ocorre que a paulatina concretização desse projeto, viabilizada pelo progresso tecnológico, não importou na revolução das relações sociais e mudança de mentalidade que tantos esperavam.

Para pesar dos Brecht e Enzensberger da vida, os fatos provaram que o caráter cada vez mais coletivo e aberto assumido pela produção artística e cultural possibilitada pela popularização dos meios técnicos em geral não significa mais do que uma socialização ampliada dos esquemas mercantis que estruturam a prática da indústria cultural.

Originalmente o Krakftwerk pretendeu contrapor a criação de sons e efeitos eletrônicos ao banal do qual não se pode fugir, mas com isso não pôde ir muito longe. A pesquisa acabou se esterilizando na criação de novos sons, algo cada vez mais difícil, diante do surgimento de competidores (que lhe tiraram a possibilidade da inovação e criatividade). Pascal Bussy sugere com alguma razão que *Tour de France* esboçou uma saída musical e mercadológica para essa situação desafiadora.

Para o autor, o conjunto começa, com ele, a repensar sua atitude para com a tecnologia, especulando “sobre o alvorecer de um tempo mais sensível ao elemento ambiental e que teria como modelo a adoção da bicicleta” (Bussy, 2004, p. 141).

Contudo, a perspectiva não se revelou promissora. O futuro foi se fechando para o grupo, e o desafio passou a ser a manutenção do acervo e a realização de shows, os quais seus integrantes tinham desvantagem, dado seu caráter de músicos de estúdio. A renovação do estúdio, a pesquisa de sons e a criação de novos instrumentos acabaram se revelando custosas e pouco competitivas para artesãos eletrônicos em liça com empreendedores cada vez mais numerosos e possuidores de melhor infraestrutura tecno e mercadológica.

Ironicamente, o fascínio que as culturas disco, dance e rapper lhe infundiram ao surgir e com as quais suas influências se fundiram para dar lugar ao techno e a seus sucedâneos está no miolo desse processo. Foram esses movimentos que concretizaram pela base seu sonho de criar uma música eletrônica popular. A perspectiva de triunfo ou prospecto de expansão desse fenômeno, por certo, não é um fator a negligenciar, quando se quer explicar a conversão do conjunto ao classicismo do cultivo de sua própria memória e restauração de seu acervo. A pretensão de fazer os “cartões postais do futuro” foi abandonada de forma rápida, conforme a expansão do negócio da música os tornou factíveis de feitura no presente e por muita gente, nos últimos anos do século XX.

A concepção reflexiva, atitude irônica e elaboração conceitual subjacente a suas obras, entendidas como parte de um projeto, começaram a se tornar insustentáveis em meio à fluidez de um ritmo puramente mecânico. O cerebralismo kitsch de suas pinturas sonoras cedeu passo à batida corporal do primitivismo movido pelos feixes de luz dançante e as sensações visuais do cosmo escuro das festas rave e clubes elektro. Agora, o progresso do folclore musical tecnológico e o esgotamento do mito do sujeito criador estão conectados com o apogeu das tendências ao assujeitamento que promove a industria cultural e que ela, como uma prática convertida em sistema, pode continuar promovendo com o mínimo de música, conforme se redesenha em termos de cibercultura.

Dentro disso, o Kraftwerk se torna *cult*, referência superada, uma espécie de clássico para o público interessado em música eletrônica popular. As fantasmagorias tecnológicas que definiam sua empresa passam a funcionar como mercadoria de boa procedência no mercado dos bens culturais, senão como peça de exposição e fruição incidental no museu de variedade criado mundialmente pela indústria cultural. Em "The Model" (*Man machine*, 1978), o conjunto retratou o homem como ser capturado pela imagem e, assim, prisioneiro de uma alienação que o fascina e paralisa. Bastante comum em tantas de suas peças, esta nota acabou atuando sobre ele mesmo. Aceitando esse destino, seus criadores acabaram tornando-se curadores de seu acervo, convertendo-se em arquivistas especializados de sua própria obra.

Para nós, o veredito a respeito disso tudo todavia não deve ser linear, seria injusto, se se limitasse a condenar a esterilidade que, para a criação musical, representa o trabalho de recuperação de matrizes, regravação digital, reatualização das imagens e modernização dos equipamentos. Balzac observou num outro contexto que os colecionadores são homens extremamente apaixonados. No nosso, cresce o sentimento, senão a convicção de que a criação musical autônoma tocou em seu estágio último, conforme nos sugere a revisão da carreira do Kraftwerk após meados dos anos 1980.

Schneider e Hutter parecem-nos herdeiros ou podem ser tomados como exemplos desse colecionismo apaixonado, cujo movimento se faz do mercado para o museu privado aberto ao público ou à exposição particular itinerante, em meio a uma época de consumo descartável e nivelamento tecnológico da inventividade humana (cf. Benjamin, [1931] 1973). Na sua conduta há uma paixão cada vez mais rara pela própria criação, em que a consciência do curso adotado pelo mundo histórico e dos limites de nossa iniciativa individual convergem de modo a exemplificar as formas de desfrutar o tempo presente com serenidade e prazer no âmbito do hipercapitalismo contemporâneo.

Nesse contexto, a vida social se converte cada dia mais em uma supressão instantânea do passado, em uma cena na qual estamos instantaneamente presentes e que nos dificulta a tomada de consciência, em uma sucessão na qual é difícil tomar distância e se pôr a refletir. A recusa em aceitar o papel de celebridades, a pretendida preferência

por viver suas idiossincrasias reveladas por esses músicos não são meros truques para melhor se promover: nisso tudo também há reações irracionais, sentimentos difusos e idéias alternativas que interferem no pensamento tecnológico e, junto com várias outras circunstâncias, formaram o Kraftwerk.

Diante da crescente obsolescência do homem e da fragmentação do indivíduo no cosmos tecnológico e capitalista, o conjunto se perfilaria, portanto, como um modelo privilegiado do sujeito que se mantém soberano de suas circunstâncias, consciente de suas limitações e digno de admiração por todos os que mantêm a consciência livre e que, embora dentro dela, não se deixam reduzir a peças vivas ou correias humanas da nossa civilização maquinística.

Referências

Bibliografia:

BANGS, Lester. *Reações psicóticas*. Curitiba: Conrad, 2006.

BARR, Tim. *Kraftwerk*. Londres: Ebury Press, 1998.

BENJAMIN, W. *Discursos interrumpidos I*. Madri: Taurus, 1973.

BRECHT, B. *El compromisso en literatura e arte*. Barcelona: Península, 1973.

BUSSY, P. *Kraftwerk: man, machine, music*. 4.ed. SAF Publishing, 2004.

BIDDLE, Ian. Vox electronica. In *20th. Century Music* Vol. 1 (81-100) 2004.

CARONIA, Antonio. *Archeologie del virtuale*.Verona: Ombre Corta, 2001.

ENZENSBERGER, Hans Magnus. *Elementos para uma teoria dos meios de comunicação de massas*. Rio de Janeiro: Editora Tempo Brasileiro, 1982.

FLUR, Wolfgang. *Kraftwerk: I was a robot*. Londres: Sanctuary, 2000.

GERRISH, Bruce. *Remix: the electronic music explosion*. Vallejo: EM, 2001.

HARAWAY, Donna. *Simians, cyborgs and women*. Nova York: Routledge, 1991.

KRACAUER, S. *The mass ornament*. Cambridge (MA): Harvard University, 1995.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp, 1996.

MARIN, Adolfo. *La nueva musica*. Madri: Teorema, 1984.

RODRIGUES, Rodrigo. *A textura da máquina*. São Paulo: Annablume, 2005.

SCARUFFI, Paolo. *The history of rock music*. Nova York: iuniverse, 2003.

SCOTT, D. (org.): *Music, culture and society*. Oxford: Oxford University, 2000.

Discografia:

1974 – Autobahn (Vertigo)
1975 – Radio-Activity (EMI)
1977 – Trans-Europe Express (EMI)
1978 – The Man-Machine (EMI)
1981 – Computer World (EMI)
1986 – Electric Café (EMI)
2003 – Tour de France (EMI)

Webgrafia:

COSTA, Rubens. *Kraftwerk*. www.beatrix.pro.br/musica/kraftwerk.html (2005)
GERCHAMBEAU, F. *Kraftwerk*. www.futureworldfunk.be (2002)
KRAFTWERK – Official home page. www.kraftwerk.com
KRAFTWERK – Brasil. www.kraftwerk.technopop.com.br

* As entrevistas referidas no texto encontram-se todas nesta última página de Internet.





Stanley Kubrick:
2001: Uma Odisséia no Espaço (1968)

5

A Dialética entre homem e máquina no cinema: de Kubrick a Spielberg

Scott Bukatman fecha seu conhecido estudo sobre o que chama de identidade terminal no pensamento teórico e na ficção científica do final do século passado observando, como outros tantos, que as fantasias a respeito da precariedade em que se encontra retratado o elemento humano nesses materiais manifesta nossas ansiedades, mas também nossos anseios diante do avanço da tecnologia maquinística.

Por um lado, a presença de enclaves pós-humanistas, as experiências com engenharia genética e os cenários futuristas onipotentes sinalizam o sentimento latente de estado de sítio vivido por nossa subjetividade e o precipício simbólico em que vamos mergulhando. De outro, o poderio objetivado que assim se fantasia também expressa certos desejos encobertos ou pouco explicitados de nos livrarmos das deficiências que se originam de nossa condição humana.

Teóricos vanguardistas como Donna Haraway e Gilles Deleuze compartilham com muitos ficcionistas cyberpunk, ou não (Phillip K. Dick ou John G. Ballard), o sentimento de que a humanidade está entrando num estágio em que não apenas caducam as identidades tradicionais, mas a própria noção do que é ser humano torna-se incerta ou mesmo sem perspectiva.

> [Nesses autores, a figura da] identidade terminal negocia a trajetória complexa entre as forças da racionalidade instrumental e as da renúncia aos excessos pelos quais nos sacrificamos. Os textos prometem e inclusive produzem uma transcendência que também é, contudo, uma rendição (Bukatman,1993, p. 329).

Pretendemos no que segue ampliar um pouco esse leque hermenêutico, sugerindo que, no cinema de ficção científica de nosso tempo, as possibilidades abertas em nosso tempo ao futuro do homem

na civilização maquinística transcendem não apenas esse registro, mas também as narrativas mais ou menos conformistas e ideológicas que encontramos na tendência ainda hoje nele dominante, mediante a análise de filmes formadores de um ciclo sobre a conexão entre homem e máquina no cinema de ficção contemporâneo.

5.1 *Centro e periferia na dialética fílmica entre homem e máquina: Crash*

Desde *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926), pelo menos, o cinema tem reproduzido o singular confronto do homem consigo mesmo que, via técnica maquinística, surge no transcurso dos tempos modernos. Filmes de série como *Exterminador do Futuro* e *Matrix* se caracterizam, no tocante ao que nos interessa, por reafirmarem a resistência inquebrantável, senão a supremacia ideológica do homem sobre a máquina, em que pese toda a sua ambigüidade (cf. Pyle, 1993). Vendo bem, tanto numa quanto na outra série, mas sobretudo na segunda, a nossa vitória sobre a máquina não é decisiva com relação a nosso futuro, e mais: revela-se obtida com a ajuda da tecnologia maquinística.

Em *Exterminador*, a sobrevivência da humanidade é posta nas mãos do que está na raiz de seus problemas consigo mesmo e, portanto, com as máquinas: nossa submissão à racionalidade instrumental. Sarah Connor, a heroína, representa a mulher emancipada para assumir a função que a civilização antes conferia sobretudo ao homem: a de soldado, como diria Ernst Jünger. Comentando os filmes da segunda série, Erick Felinto nota por sua vez que, neles, os humanos precisam recorrer a algum maquinismo para combater a máquina. Encontramo-nos neles, a despeito do aparente humanismo, prisioneiros do pensamento tecnológico e, isso, da mesma forma como os personagens o estão: “a máquina só pode ser derrotada em seu próprio campo” (Felinto, 2005, p. 20).

Em *Matrix*, Neo se sacrifica para que sigamos nosso confronto com a máquina, mas toda a sua ação só é possível graças à tecnologia maquinística. Em *Terminator*, o nosso triunfo só é obtido porque é a própria máquina que oferece esse sacrifício em favor da espécie. Quer num, quer noutro, portanto, o embate entre homem e máquina é mantido

em aberto de acordo com o esquema do mito salvacionista apocalíptico, ora do homem, ora da máquina.

Obviamente, a explicação para tanto precisa ser buscada na prática da indústria cultural subjacente a essas películas. O público precisa ser recompensado psiquicamente pelo investimento em tempo e dinheiro feito ao assisti-las. O entretenimento não pode repetir as soluções de décadas anteriores, quando o triunfo do homem e o final da ameaça coincidiam com a saída da sala do espetáculo (cf. Biskind, 1983).

A consciência social avançou com o progresso científico, não apenas difundido, mas tornado mais cotidiano via as práticas da indústria cultural. As pessoas lidam cada vez mais com equipamentos que antes eram monopolizados pelas instituições e, por meio deles, tornam-se mais conscientes sobre o que está em jogo e o que pode ocorrer com a chegada do futuro.

Destarte, os criadores cinematográficos e suas equipes podem continuar lançando mão de efeitos especiais e seqüências de ação sempre mais espetaculares, como é a pauta do negócio, mas também necessitam elaborar esquemas narrativos menos conformistas e reconfortantes (como tipificaria *The Day the world ended*, de Roger Corman, 1956), se é para manter antenados os consumidores de suas películas neste começo de século XXI.

Terminator e *Matrix* seriam exemplos notáveis desse fenômeno, tranqüilizando o espectador no final, sem por isso fechar a porta dos fundos para o reaparecimento do drama que montaram. O esgotamento das fórmulas totalmente conformistas se tornou evidente até para as platéias, e sempre é bom contar com a possibilidade de explorar um pouco mais um material caro e que, justificando o investimento, fez tanto sucesso.

Apesar disso, fenômenos fílmicos como esses não esgotam os esquemas e as possibilidades contidos na cultura de mercado contemporânea para dar conta do processo de ingresso das massas na civilização maquinística. O humanismo barato por eles promovido como bônus consolador parece extenuado, quando se nota que é para os efeitos especiais que se volta a atenção da clientela. A mensagem cheia de citações eruditas do segundo filme citado, ou os dramas familiares do enredo do primeiro, tanto quanto nosso triunfo sobre o maquinismo desalmado, comum a ambos, são meros expedientes psicotécnicos de estruturação da experiência cinematográfica.

Canevacci, todavia, só em parte tem razão ao afirmar que o cinema de ficção científica, “progredindo tão-somente na linguagem técnica, conseguiu apenas repropôr uma regressão de massa àquele modelo cultural que já Xenófanes criticava nos etíopes e nos trácios” (1984, p. 90). Desejamos crer e iremos sugerir que, nos últimos decênios, apareceram outras possibilidades de ele elaborar a forma como estamos vivenciando nosso ingresso no universo científico-maquinístico.

David Cronenberg, por exemplo, as explorou em diversos de seus filmes. De *Videodrome* a *ExistenZ*, passando por *Gêmeos: mórbida semelhança*, é disso que se trata. O cineasta cria uma cinematografia em que o corpo é espacializado “num jogo dialético de prazer e repulsa”, em que “a ênfase está na figura do corpo como local de conflito psicossexual, social e político” (Vieira e Coelho, 2001, p. 677).

Em *Crash* (1996), para ilustrar o caso, a relação entre homem e máquina é iluminada em seu aspecto perverso e potencialmente destruidor para a civilização. A correspondência ao mesmo tempo perturbadora e exaltante entre homem e máquina é denunciada através da análise “dos inimagináveis meios de experimentação prazerosa de nossas psicopatologias criados e postos a nossa disposição pela técnica moderna” (Caronia, 2001, p. 82).

Quase toda a obra de Cronenberg é uma exploração menos do fato do mundo humano ter se tornado prisioneiro de todo tipo de ficção engendrada pela ciência e tecnologia, mas da eventual necessidade de nos confrontarmos com nossos descalabros, bizarrias e estranhamentos. A paixão humana pela máquina é representada como problema ameaçador imanente e indissociável à nossa condição.

Em *Crash*, o automóvel não possui vida própria, mas a forma e animação que lhe emprestamos, não sucumbindo ao animismo que encontramos em tantos filmes de mistério de grande bilheteria. O corpo e a máquina tendem a formar um contínuo indiferenciado, no qual importam apenas a força, o movimento, a velocidade e as sensações violentas. As pessoas se tornaram máquinas sem perspectiva de vida que não a da exploração de suas sensações corporais imediatas, num mundo em que tudo tende a se subordinar a um enorme ou gigantesco maquinismo.

Baseando-se na referência à eucaristia sangrenta entre homem e técnica que Ballard comenta literariamente em seu romance, Baudrillard

observa que o texto é um rito de iniciação ao universo violento e pré-simbólico que subjaz ao mundo na era da máquina. Em *Crash*, nada é bom ou mal, mas potencialmente intenso e fascinante, "tudo é hiperfuncional, porque a circulação e o acidente, a técnica e a morte, o sexo e a simulação são como uma só grande máquina sincrônica" (1991, p. 148).

Confirma-o a película: ela elabora esteticamente e em termos radicais a forma como o elemento humano, corpo e mente, se inscreve no mundo da tecnologia avançada, deixando no ar a suspeita de que é devido ao nosso caráter irremediavelmente problemático que aquela adquire sua monstruosidade. A concepção segundo a qual o mundo pode ser explorado de forma ilimitada através da técnica e da remodelação maquinística é apanhada em miniatura e apresentada via situações dramáticas que sugerem que esse mundo só pode ser vivido senão conduzindo a vivência até o mais próximo de sua fusão destrutiva com o corpo da máquina.

O fascínio que as pessoas sentem ao assistir ao filme é o fascínio por aqueles que, à primeira vista normais, encontram na brincadeira destrutiva com seus artefatos técnicos mais investidos de desejo a realização material de suas fantasias ao mesmo tempo mais intensas e monstruosas, ao mesmo tempo mais regressivas e futurísticas. A carne e o metal se fundem não num organismo cibernético, mas numa massa indiferenciada: em vez da construção custosa e racional, o que fascina é a sua desintegração erótica, violenta e primitiva.

A aproximação entre os seres humanos se reduz ao princípio da sensação corpórea e seu elemento de mediação, à velocidade, trajetória, barulho, movimento, força e demais sensações que se originam do corpo do automóvel. O homem e a máquina se compenetram de forma cada vez mais neutra, vazia e indiferenciada, através de uma escritura cinematográfica ao mesmo tempo erótica e asséptica, em que é bem a condição humana que se revela impossível de solução estética, moral, política ou sociológica.

Nesse filme terrivelmente crítico e analítico, a humanidade se projeta como mistério insolúvel dado à nossa consciência e condição continuamente tentada pela fantasia de autodestruição, senão da catástrofe pretensamente libertadora. A perspectiva consegue evitar a utopia de

uma reconciliação, tanto quanto o cenário distópico de nossa extinção no seio do universo maquinístico. A pulsão mecânica que nos leva a querer nossa própria liquidação como fonte das nossas maiores satisfações também é a que ameaça de liquidação toda a ordem tecnológica e sua civilização.

Que no final do filme tudo se passe com uma certa indiferença por parte das pessoas em volta da cena, tudo sugira que o ciclo continuará com indiferença pelo que possamos pretender, parece-nos apenas uma inscrição do amoralismo que permeia essa ordem, desde algum tempo instalada, e um sinal da contenção reflexiva da obra de Ballard/Cronenberg.

Deixando de lado esse caso, proporemos em seguida o exame de outras saídas para esse conflito, conforme o tem encenado o cinema de ficção científica contemporâneo. A hipótese será esboçada procedendo-se para esse fim a uma análise dos filmes *2001: Uma Odisséia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968) e *Inteligência Artificial* (Steven Spielberg, 2001).

Numa espécie de excurso, faremos também observações sobre mais três filmes que julgamos pertinentes para o bom entendimento do raciocínio que lançamos nestas páginas. *Omega Man*, *Blade Runner* e *Dark City* são outros casos destacáveis de obras que expõem ao homem contemporâneo as perspectivas antropológicas mais extremadas que lhe são abertas com nosso crescente envolvimento numa civilização tecnológica e maquinística (cf., sobre esse tópico, Le Breton, 1999).

5.2 *2001: Uma Odisséia no Espaço*

Filmes como *2001* contêm um excedente semiótico que desautoriza toda e qualquer pretensão de interpretá-los com chave definitiva ou indiscutível. Obras-primas como essa são em seu gênero matrizes inesgotáveis de significações. Daqui a séculos ainda se falará em filmes como este, porque ali não há apenas nosso talento. Também se encontra em películas como essa o gênio da espécie, como diria Schopenhauer. *2001* é expressão “do gosto de um esteta requintado, entregue constantemente a uma composição de elementos visuais e sonoros que poderiam muito bem estar na base de uma nova concepção da space-opera que só o cinema está em condições de realizar” (Geada, 1978, p. 90).

Destarte, propomos algumas notas de leitura, cientes de sua limitação hermenêutica, de seu condicionamento temporal e de sua dependência ao argumento exposto neste artigo. Resumidamente, o filme expõe um enredo composto de três atos. O primeiro é o nascimento do homem. O segundo é a civilização. O terceiro é o retorno do homem ao anonimato do cosmos. A seqüência é montada de modo a nos fazer ver que o humano é uma função do mistério em que consiste o universo.

Kubrick sugere-nos que vejamos nossa condição a partir de um ponto de vista cósmico, como ocorre uma ou outra vez em textos de Phillip Roth. A condição humana não merece a valorização empolada que lhe damos. Embora o homem avance tecnicamente, pelo espaço sideral inclusive, a banalidade segue sendo a essência de sua condição cotidiana. Quando é o caso, a sociabilidade *high-tech* só revela seqüências burocráticas, rotinas triviais e diálogos primários. O espetáculo visual com o sublime tecnológico oferecido ao público é o máximo que conseguem ter os personagens da obra.

Na verdade, o filme parece-nos uma fantasia tecnológica cuja concepção última é mítica, mas ainda assim antropocêntrica. Cremos que não é por acaso a abertura e o final do filme rolarem ao som da sinfonia de Strauss. Zaratustra é o mestre do eterno retorno, e é em torno dessa concepção mítica do mundo que se constrói o filme. A Odisséia no espaço é a do retorno a nossas origens primordiais num sentido místico ou oculto, muito mais do que mitológico.

Saímos do estágio da bestialidade e encontramos nosso fim como espécie sob o sinal da razão (sinalizada no filme pela figura do monólito). A razão que nos leva do tacape de osso à nave espacial não é transparente, permanecendo um mistério indecifrável. Kubrick sugere inclusive que ela pode ser produto da alucinação, como indicaria a seqüência derradeira (muito mais presente na mente agoniada do astronauta do que no solo do planeta Júpiter).

O principal, porém, é que esse próprio mistério é menor do que o que faz com que haja vida no universo.

Segundo Paulo Perdigão, o final da obra sugere o nascimento "de uma espécie tão adiante das mais avançadas categorias humanas quanto a distância que separou, no tempo e na inteligência, o último *pitecantropus erectus* do primeiro homem" (1969, p. 23). Cremos que se pode defender outro

entendimento do espetáculo essencialmente audiovisual que nos oferece 2001. Kubrick se revela o prisioneiro genial do pensamento antropológico menos por fazer o computador pensar e se expressar de modo humano do que por fechar seu retrato do mistério da vida com a figura da criança. A retomada do ciclo da vida humana, figurada através do feto sideral, indica sua dependência ao mito do eterno retorno, mas ainda mais à concepção antropológica da qual é prisioneira seu pensamento cinematográfico.

Prova-o o embate entre homem e máquina, que domina a maior parte da película. Kubrick trabalhou em estreita associação com Arthur Clarke, autor do argumento do filme, mas não endossava suas teses, nem mesmo as linhas de sua imaginação. Clarke vislumbrava a obsolescência do homem e o futuro triunfo da máquina desde o início dos anos 1960. Quando nos lançarmos decisivamente ao espaço, pensava, seremos forçados a abandonar o corpo natural. O cérebro será instalado em estruturas plásticas e metálicas, que nos tornarão virtualmente imortais, caso não desejemos ser postos de lado pelo desenvolvimento das máquinas inteligentes. Para o escritor, em resumo, "o conflito entre o homem e a máquina será solucionado definitivamente através de uma completa simbiose entre ambos" (apud Le Breton, 1999, p. 212).

A expansão da espécie esta ligada à conquista do espaço exterior, que nos proporcionará oportunidades para evoluirmos para algo pós-humano. Apenas com a elaboração de próteses tecnológicas que substituam nosso corpo natural nos será dada a chance de sobrevivência. A etapa assim aberta será uma época de ouro, mas talvez também esteja destinada a ser ultrapassada, seja por uma inteligência artificial, seja por uma inteligência alienígena, como a que modela a evolução da humanidade no texto de *2001*.

No filme, Kubrick acena, à primeira vista, com uma saída humanista bastante tradicional. Ulisses venceu as sereias, o homem vence a máquina, uma e outra fantasias objetivas de nossa imaginação. Mérito do filme, nesse sentido, é limitar ao máximo a contaminação antropológica da máquina. Como depois "Mother", em *Alien* (Ridley Scott, 1979), HAL só é um computador antropomórfico na medida em que é criação humana, fala e raciocina. Kubrick retrata-o da forma mais tecnológica possível, sem perder o apelo estético que um filme de massas exige. Pode-se duvidar se a lâmpada vermelha com que se representa seu monitoramento do espaço da nave é de fato um olho eletrônico.

Destoando do texto de Clarke, *2001* não deixa claro por que motivo a máquina se volta contra o homem. A hipótese de que se voltou contra os tripulantes porque foi programada por outras pessoas para tanto não parece verossímil à narrativa. A hipótese de que isso se deve à intervenção de alguma inteligência alienígena é uma extrapolação. Nenhuma conexão direta é feita entre sua rebelião contra o homem e alguma pretensa estratégia do monólito. Pode-se pensar inclusive que HAL se comporta dessa maneira para tenta impedir o homem de trazer mais problemas ou complicações à humanidade.

Na verdade, o confronto parece-nos encenado para reafirmar a supremacia do homem sobre a máquina. A vitória não significa, porém, que aquele entenda o mistério da razão que a tornou possível. O monólito com que se defronta em seguida é impenetrável ao entendimento. A razão que instaura e assegura nossa humanidade escapa ao nosso escrutínio intelectual, sugere o filme de Kubrick.

Inclusive no espaço dominado pelo Danúbio Azul e a trivialidade do homem, acerca-nos uma presença misteriosa e intransponível, de que nos dá sinal a música de Ligetti. No final, o humano desaparece junto à razão que ele não instaura como senhora absoluta de suas circunstâncias, visto que ambos, homem e razão, estão sujeitos a um movimento ainda mais abrangente, impessoal e todo-poderoso. O humano e a razão são função do cosmos, que o cineasta aparentemente aprisiona no ciclo do eterno retorno apenas por causa de um derradeiro preconceito ou vício antropológico.

Destarte, Kubrick consegue com esse filme, primeiro, uma dupla proeza. Por um lado, a supremacia humana sobre a máquina é reafirmada, dando-nos esperança ou consolo. Por outro, a humanidade é retratada como um acidente misterioso na ordem do cosmos. Depois, porém, o cineasta sucumbe a um duplo prejuízo, que contudo nada lhe tira da grandeza. Por um lado, a redução do cosmos aos interesses ou ponto de vista da espécie não é contestada: a humanidade é o foco da película. Por outro, a relação do homem com o cosmos é vista de acordo com o mito do eterno retorno, com o que, devido às funções consoladoras, jamais saímos da pré-história do entendimento ou mesmo da sabedoria.

2001 encena filmicamente o conflito entre homem e máquina para dar ao espetáculo que nos proporciona o suspense que ele exige para ser tal. Desmancha-o da forma como espera o público que dele usufrui: com a derrota da máquina e a reafirmação da supremacia humana. Noutros termos, resolve esse conflito sem oferecer conciliação. Contudo, não o faz para celebrar nossa soberania, ou incensar nosso pretenso triunfo. A primeira prova disso são os sinais que ele fornece da letargia espiritual, do aborrecimento cristalizado e do comportamento rotinizado que rondam os espaços por que circula o homem. A principal, porém, é o próprio desfecho da obra, que coloca nossa trajetória histórica e existencial na dependência de um misticismo supra-humano e cosmológico.

A vitória do homem sobre a máquina não assegura sua supremacia sobre o mundo, visto que o mistério da razão que torna ambos possíveis está sujeito a uma força ainda mais profunda e impenetrável. A posição do homem no cosmos, embora seja a preocupação central da película, é nula: é essa a mensagem da cosmogonia que se desenha em 2001.

Kubrick, portanto, consegue escapar do pensamento tecnológico, mas ao preço de se entregar maravilhosamente a uma forma mística do pensamento mitológico. Sua obra transcende o humanismo que se tornou insustentável, sem contudo propor uma utopia inovadora. A experiência que nos oferece se esgota na exuberância estética do que poderíamos chamar, em chave elegíaca, de sublime cinematográfico. Com *2001*, Kubrick fez mais do que filmar uma aventura: realizou uma odisséia no cinema, como diz Geada (1978, p. 90).

5.3 *Omega Man, Blade Runner e Dark City*

2001: Odisséia no Espaço e *Inteligência Artificial* constituem, segundo nosso ponto de vista, dois extremos em que a hegemonia melodramática da solução humanista na ficção científica é rompida filmicamente. Desloca-se neles o componente ideológico mencionado, como de resto quase todos os demais, para um segundo plano em relação ao componente utópico de ordem cosmogônico, ainda que de forma bem diferenciada: mística e antropológica num caso, moral e pós-humanista, no segundo.

Entre esses pontos, no entanto, flagramos a presença de outras soluções fílmicas para a questão que estamos discutindo. Cabe citá-las de forma muito breve, para precisar a forma como os dois outros títulos delimitam uma espécie de ciclo.

A) Omega Man (Boris Sagal, 1971) é a segunda versão cinematográfica do conto de Robert Matheson chamado “O último homem da Terra”. Rodado poucos anos depois da primeira versão (*L’Ultimo uomo della terra*, Ubaldo Ragona, 1964) e trinta antes de uma nova, muito presa a um conformismo reconfortante (*28 days later* [*Extermínio*], Danny Boyle, 2003), a película dramatiza filmicamente a situação do planeta após a virtual eliminação da raça humana por obra de uma guerra de alta-tecnologia.

Como em *Terra tranqüila* [PT] (Geoff Murphy, 1985), as esperanças eventualmente surgidas se desvanecem em meio aos desacertos que imperam entre os homens mesmo no estágio terminal, embora aqui se evite a solução fílmica muito ambígua, que consiste em associar o final da espécie com sua sublimação num vazio todavia radioso ou edulcorado: as cores são sombrias e nada sugerem a respeito de um passado idílico em *Omega Man*.

Segundo Canetti, “o homem não quer apenas ficar para sempre, ele quer ficar quando os outros já não estejam mais” (1983, p. 251). As epidemias mortíferas são uma das formas apontadas pelo escritor para que isso aconteça. “A esperança de sobreviver faz do homem um ser isolado, diante do qual se situa a massa de todas as vítimas” (p. 306).

Robert Neville parece, à primeira vista, pertencer a essa classe de homens. Cientista que pesquisava a cura do mal que arruína os humanos, ele escapou da morte, experimentando o antídoto em seu próprio corpo. Porém, contrariamente ao sobrevivente fascinado com seu próprio poderio, ou sua sorte em comparação com todos os que perecerão, esse homem não se ufana da sua fortuna.

Numa Los Angeles abandonada e silenciosa, ele vive uma existência ao mesmo tempo heróica e solitária, todavia ameaçada pelas criaturas mutantes que a catástrofe engendrou. Durante a noite, esses mutantes saem de seus esconderijos como vampiros. Criaturas primitivas lideradas por um ex-apresentador de televisão, Mathias, elas formam uma

autoproclamada família, cuja unidade é mantida religiosamente, através da recordação da desgraça para a vida que representam a ciência e a espécie humana.

Neville projeta-se no filme, portanto, como o contrário da figura do sobrevivente da qual nos fala Canetti. Deseja continuar fazendo suas pesquisas, com o objetivo de tentar encontrar uma cura para os vampiros e, assim, reconvertê-los à vida humana. Mathias, ao invés, pretende fazer Neville se juntar ao seu grupo de condenados à destruição, à chamada *Família*. O conflito se estabelece assim entre o primitivo religioso e anticientífico, não– humano, e o cientificismo moral e benevolente, sustentado como última reserva do humanismo.

No final, Neville perece, representado como uma espécie de Cristo sem apóstolos. Mathias desponta como uma espécie rebaixada de Mefistófeles. O pano de fundo do filme é uma reflexão sensível sobre os perigos que rondam a civilização, uma vez entregue a tecnologia às nossas paixões irracionais, como já especulara, num contexto mais político e histórico, *Dr. Strangelove*, de Kubrick.

A película conclui em tom de advertência sobre a situação em que estamos enfiados. O confronto entre humano e não humano provocado pela hecatombe tecnológica termina com a destruição do primeiro. Os vampiros, e a irracionalidade por eles representada, não desejam ser convertidos em seres humanos razoáveis. A barbárie triunfa sobre a cultura, porque o homem não soube administrar moralmente os instrumentos mais avançados que desenvolveu.

No cenário em vias de completo ingresso no mundo pós-humano sugerido pelo filme, a superação de nossas contradições se dá por via da regressão catastrófica. A civilização maquinística não nos leva para um futuro melhor ou mais humano. A falta de consciência moral e o desatino político, muito mais do que a técnica, conduzem-nos para o passado imemorial. A solução para enfrentar os perigos da era maquinística deve ser buscada numa mudança de atitude em relação à ciência, não no seu abandono; precisa ser procurada no seu uso consciente e responsável, jamais na capacidade que ela todavia contém de explorar nossos instintos egoístas e paixões destrutivas.

2) *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) se justifica como fantasia tecnológica de alto padrão e mesmo como obra de arte de nosso tempo, entre outros indicadores, pela continuidade da recepção crítica que vem merecendo desde seu lançamento. O filme diverte, sem nos impedir de pensar com sua ajuda, sempre que não nos faltam as condições necessárias. Quando seu tempo como produto de consumo passar, o que já é o caso ao que parece, continuará servindo para nos fazer pensar, sem deixar de nos entreter como espetáculo cinematográfico.

Seremos econômicos em nossas anotações a respeito da obra, diante dessa circunstância. Deixando de recapitular a história, sobejamente conhecida por todo aquele que se interessa por cinema, notaremos apenas dois pontos neste comentário.

O primeiro é a superioridade moral dos chamados replicantes, computadores andróides, em relação aos seres humanos. O filme associa a eles os valores pelos quais um dia tanto lutamos. O futuro é para os humanos um tempo sombrio, controlado pelo poder empresarial concentrado, que explora os maquinismos que nos deixam viver em cidades insípidas e superpovoadas.

A valorização da liberdade de expressão e movimento, a curiosidade corajosa, o conhecimento das paixões, o cultivo dos sentimentos parecem ter se tornado patrimônio característico dos andróides, mais humanos dos que seus criadores, em todos os sentidos.

Kellner e Ryan notam bem, além disso, o fato óbvio, porém silenciado na película, de que essas capacidades "são produto da tecnologia" (1988, p. 251). *Blade Runner* encena uma etapa do mundo em que a máquina herda os elementos que fizeram um dia a originalidade do homem. O confronto entre homem e máquina, encenado, é, todavia, continuamente desconstruído durante o filme.

Phillip K. Dick forneceu aos realizadores um argumento em que ninguém sabe ao certo se Rick Deckard é ou não um replicante e, em sendo, de que gabarito moral e técnico. O sentido das categorias mencionadas, máquina e homem, tende a ser deixado em aberto ou indecidido nos dois planos. Os seres humanos não são totalmente ruins, nem os replicantes totalmente maus: esses últimos são apenas mais intensos. A humanidade se torna um significado flutuante, que não se prende às criaturas e situações apresentadas pela película.

Em última análise, porém, a solução da trama é, talvez, posta na coluna de créditos dos andróides, o que nos remete ao segundo ponto antes anunciado. *Blade Runner* possui, como se sabe, dois finais: o imposto pelos produtores e o preferido pelo do diretor, sem que nenhum importe em prejuízo ideológico. O filme tem uma extraordinária força utópica, contudo, apenas no primeiro final citado. As soluções que ele nos oferece para as tensões que emergem entre nós na era da máquina, com efeito, variam em seu significado.

No primeiro caso, a civilização maquinística é superada, no sentido hegeliano, por meio da fuga para um eventual paraíso, encarnado na figura todavia muito mítica e tradicional da natureza pura e benfeitora. O encontro com a natureza é o sinal para a criação de um novo mundo. Deckart e Rachel simbolizam uma nova aliança entre homem e máquina, uma síntese ou reconciliação que parte alegoricamente do nosso retorno mais adulto e esclarecido ao jardim do Éden.

No segundo caso, a civilização maquinística é pura e simplesmente abandonada em seu elemento moral. A transcendência não supõe reconciliação, e nada mais está livre dos prejuízos criados pela humanidade. Deckart também é um replicante e permanece entre nós como fator de confronto. O futuro moralmente aceitável se esvai impotente. A corrupção minou nossa cultura a tal ponto que não se pensa mais em salvação por nosso intermédio, porém não ficando certo que provirá dos replicantes.

O final decidido pelo estúdio parece-nos, portanto, mais inovador, em que pese seu acento pastoral. A esperança que pode haver no futuro deve ser colocada em uma outra espécie. O cenário prospectivo proposto pelo filme pode despertar entusiasmo entre os espectadores, mas se processa em completa indiferença para nossos semelhantes que o dramatizam. Talvez como raras vezes no cinema, o sentimento de desgosto pelo homem dá vazão, nessa versão da obra, a uma alternativa extremada, e o fascínio antropomórfico com a máquina chega ao desvario onde ela é exibida – são esses os lances maiores do diretor Ridley Scott em *Blade Runner*.

3) Cidade das sombras (Alex Proyas, 1998) pode ser visto, entre outras possibilidades, como variação fílmica do argumento de *Wolfbane*, novela de C.M. Kornbluth e Frederick Phol (1957). Neste, a terra é

movida espaço afora e se torna satélite de outro planeta. Os homens regridem à situação animal e se convertem em reserva de energia, com a qual entidades alienígenas, máquinas no caso, mantêm seu cérebro eletrônico operando. Naquele, seres humanos são abduzidos do planeta e postos em uma espaçonave que simula seu velho cenário de existência. As pessoas são mantidas em estado de alienação confortável e manipuladas durante períodos rotineiros de sono induzido.

Pesquisar e desenvolver nossa capacidade de servir de futuros hospedeiros para as criaturas alienígenas é o objetivo das experiências no laboratório gigantesco em que se tornou a espaçonave, redesenhada como típica metrópole norte-americana do final dos anos 1940. As vivências disponíveis pelos humanóides são criadas de forma artificial e manipuladas mais ou menos livremente pelas criaturas, durante os momentos de sono induzido. Os materiais são coletados da memória e recombinados das mais diversas formas, para serem controlados e poderem ser usados com o máximo de proveito pelos não-humanos.

Destarte, convertemo-nos em simples reserva viva de material simbólico, com o qual esses seres pretendem regenerar sua existência e sua civilização. As pessoas apenas executam papéis em um cenário teatral, dirigidas por uma inteligência coletiva que se encontra alhures. O panorama, noutros termos, é humano apenas em aparência, inclusive quando o herói se intromete na história.

Da Terra não se fala mais, porque não mais importa. Sobrou de humano apenas o Dr. Daniel Schreber, cuja função dramática o filme poderia dispensar sem prejuízo. Prometeu emasculado e sem redenção do final de uma era, o personagem todavia representa importante função alegórica. Filma-se com ele nossa passagem da condição de servos de uma ciência alienada para a de agenciadores sem futuro de uma nova espécie de titãs.

John Murdoch é um humanóide cuja manipulação psíquica, por um acaso, falhou e, assim, não apenas se torna material imprestável para a continuidade das experiências como passa a ser perigoso para os próprios alienígenas. Murdoch descobre que não é o que pensa e que tudo o que conhece não pertence à sua própria experiência. Ele é menos uma marionete do que um manequim, vestido e despido de acordo com um receituário que outros determinam.

A consciência que ele adquire com o desenrolar da trama e que parece ser dele também não o é, embora o filme disso não dê conta, porque aquela é, na verdade, uma variação da consciência do detetive, uma consciência impessoal e descarnada, acionada de forma puramente técnica e circunstancial.

O ponto crítico, porém, não pára por aí, porque, vendo bem, essa consciência também não é mais puramente humana, se é que algum dia o foi, porque, devido às experiências a que se submeteu a mente do personagem, ela evoluiu de modo a se tornar tão poderosa quanto a consciência coletiva dos alienígenas. O personagem passa a compartilhar dos poderes que esses possuem, mais a força moral da indignação e da revolta que tinham os humanos. O embate final é com o avatar que condensa a super-mente alienígena e conclui com a derrota dessa entidade, o fortalecimento ainda maior dos poderes extra-sensoriais do vencedor.

Murdoch revela-se, nesse sentido, uma espécie de novo titã, como observado. Recriado artificialmente inúmeras vezes pelas criaturas, é humano apenas pelo material que fornece. Por isso mesmo, porém, acaba vindo a ser um ente pós-humano, ao adquirir as competências e poderes da outra espécie. Espécie de híbrido, pela forma física que conserva e o filme faz questão de sublinhar, para mitigar o horror do espectador, ele é uma variante pós-humana da figura do "sobrevivente".

Noutros termos, ele está sozinho, colocado entre marionetes que recobram a condição humana, e alienígenas que perderam seus poderes supra-humanos: agora ele representa a figura do além-do-humano. Contrariamente à encarnação do salvador, Murdoch é o novo titã que, em vez de ser punido pelos deuses, deve assumir sua função de legislador onisciente e todo-poderoso em meio às outras criaturas. Nossa espécie sobreviveu, mas terá de conviver com outra de igual porte e, eventualmente, terá de se submeter com essa a uma liderança em última análise estranha.

O retorno da luz solar e o raiar de um novo dia que se repetem como chavão no final do filme não escondem o sentimento de anticlímax que fecha essa obra. As perspectivas estão abertas, mas não nos são promissoras. O recomeço, pensando bem, aponta apenas para a retomada com

luz do dia do cotidiano rotineiro, tedioso e insípido em que os fantoches nos quais nos tornáramos viviam na época de domínio alienígena. A consciência está doravante livre, mas nada indica que sirva para algo em um universo maquinístico posto sob responsabilidade última de uma mente pós-humana.

5.4 *Inteligência Artificial*

Inteligência Artificial foi concebido em conjunto por Spielberg e Kubrick, tendo aparecido em 2001. A reunião do animador de massas com o cineasta cult foi abortada com a morte do segundo, e o filme acabou sendo obra sobretudo de Spielberg. Fosse apenas o cinema de bilheteria que *Inteligência Artificial* pretendeu ser, o filme seria uma mera fantasia ideológica, destinada a distrair a consciência com divertimento barato. Porém, não é só nisso em que se apóia a obra. As perturbações que ele não pode deixar de construir para manter o interesse do público não se resolvem ideologicamente. A utopia que nele se vislumbra é, antes, a de uma escatologia pós-humana, se pensarmos os termos que, na análise fílmica, consagrou Fredric Jameson.

No final do filme, construído com muita dificuldade e todo o tipo de vacilação e falta de mão firme, embora sejam fortes suas cores, o homem é uma espécie que não mais existe. Destruiu-se em tudo, não se encontra mais nem em ruínas. Isso Spielberg, contudo, não mostra, e faz bem, evitando dar ao público o que ele talvez não viesse a se importar ou visse com escárnio: uma fantasia punitiva.

O Diretor revela-se verdadeiro e talentoso corifeu da era das massas nessa seqüência, na medida em que, projetando um futuro de dois mil anos além do futuro que antevemos no início do filme, redime a mentira que é contar um mito numa era científico-tecnológica (a que estamos enfiados). A projeção futurística do futuro desenhado pelo filme, se assim podemos nos expressar, é o que nele converte a ficção científica em autêntica utopia, ainda que, como dito, pós-humana.

Eduardo Subirats especula utopicamente sobre o dia em que “a terra estará erma”.

> [Nesta altura] os últimos homens perambularão como espectros pelas paisagens da destruição e da morte, e passarão pela noite mais escura da dor e da angústia. Nesse dia, o desespero não caberá no mundo e, ante a visão terrível do holocausto, já ninguém acreditará nas ilusões do progresso. Mas então, reconhecerão seus erros passados e recordarão como renovada esperança as promessas de felicidade, os sonhos messiânicos de paraísos perdidos que as mais antigas religiões da infância da humanidade anunciaram (1989, p. 148-149).

Segundo o autor, conviria pensar a utopia para lá do poderio concentrado nos maquinismos cibernéticos. Spielberg logra a proeza de conceber plasticamente uma alternativa de apelo no mínimo igual a ela, desvencilhando-se, porém, de toda soteriologia antropológica. Na sua utopia, supera-se a alternativa entre sacrifício prometeico e apocalipse maquinístico. Em última instância, reconcilia-se humanidade e maquinismo, em vez de se encenar seu conflito, como ocorre na maior parte dos filmes do gênero devedores dos esquemas de Hollywood.

Deixemos de lado todos os méritos do filme como obra cinematográfica (fotografia, montagem, cenários, direção, etc.). Deixemos de lado todos os seus defeitos como obra de arte (enredo primário, personagens precários e esquemáticos, citações infantis e repetitivas). Vejamos o seu conteúdo proposicional de maneira mais abstrata e alegórica. Poderemos encontrar, então, uma espécie de escatologia futurista, um contratipo de mitologia criado na era da máquina.

Mitologias são relatos em que se retratam as origens. Escatologias são relatos onde se figura ou prognostica sobre o final ou meta de um processo. No Ocidente, a combinação mais extraordinária dessas formas culturais, sabem todos, nos deu o Cristianismo. Vivemos agora, todavia, noutra etapa da história. A religião perdeu, senão toda, a maior parte de sua autenticidade. A civilização tecnológica se pretende emancipada do véu teológico que envolvia a sociedade no passado. Sabemos, porém, que isso é apenas ato de boa vontade superficial. A prova disso é o filme de que estamos falando. Ressurge nele com toda a força e vigor uma narrativa mítica, cujo mérito é afirmar claramente essa qualidade.

Nesse filme, ninguém nos pretende fazer crer que se trata de realidade. Lévi-Strauss dizia que os mitos servem para uma coisa: pensar. Os mitos são a forma de pensar do homem primitivo, embora sejam tão complexos e sofisticados como a ciência mais avançada. Apenas o modo de pensar não é o mesmo. Filmes como o de Spielberg permitem,

modernamente, aos que não pensam enxergar, ver aquilo que os poucos capazes para tanto só conseguem pensar reflexivamente. No caso, cremos, trata-se do fim do homem, ao cabo da longa noite que se abre para ele com o império da tecnologia.

Por que a ciência quer criar o robô criança não é claro na película. Fala-se em controle da natalidade imposto após uma hecatombe ecológica. Trata-se, porém, apenas de um ardil estético e, como tal, algo falso, ainda que verossímil na diegese. Sabe-se apenas o necessário, embora o pouco informado seja significativo. O sonho do homem de ciência que perdeu o filho (talvez, já, um andróide) e que almeja recriá-lo em série materializa uma fantasia primária muito próxima e cotidiana, que se mistura ou é claramente determinada pela vontade das empresas de alta tecnologia em ganhar dinheiro.

Passa por alto o filme o fato de que, num mundo *high-tech*, as famílias não serão como as atualmente existentes para a mídia, grupos de classe média. Também passa por alto o fato de que ambos – família e progresso técnico – colidem com o barbarismo da seqüência sobre a "festa da carne" – mas isso, por outro lado, faz parte das virtudes artísticas do filme.

Spielberg registra em sua fábula a dialética entre mito e razão, entre barbárie e civilização. Seu filme mostra bem com essas situações como a civilização *high-tech* produz pessoa ultra-primitivas. A cenografia e o enredo da obra são futuristas, mas as pessoas oscilam entre a barbárie de circo romano e as convenções banais da família de classe média contemporânea.

Quem quer que veja o filme não deixará de sentir esse descompasso entre uma era tão avançada do ponto de vista de seus maquinismos e tão prosaica no tocante às suas relações humanas. O sexo não só não perdeu o status atual, mas continua preso a seus vícios. Quem inicia as pessoas nele são andróides especializados em prostituição, embora não se deixe claro quem os empresaria. O homem é sempre o mesmo, porque não falta o crime de sangue. Nisso tudo, a causa do homem se limita à reprodução da mitologia.

Conforme sabem aqueles que viram o filme, no final aparecem alienígenas. Seres que não se sabe se vieram de outro planeta, ou evoluíram como espécie pós-humana. A certeza intuída é apenas a de que os humanos se extinguiram. A espécie não sobreviveu, e nem há muita razão em se perguntar por que não está mais ali, por que ela não figura mais no cenário.

De todo modo, pertence à sorte daquelas criaturas encontrarem no fundo oceano congelado a nave com que o pequeno andróide perseguia o sonho de se converter em menino de verdade. Atendendo pedido dos pais que o encomendaram, ele planejara tornar realidade esse sonho ou anseio de seu inventor. Depois de séculos no fundo do mar, sempre repetindo, como num ritual primitivo, a indagação para a qual fora programado, acaba sua reserva de energia. O robô se desliga, vira coisa inerte, maquinismo inútil. Reativado pelos alienígenas, o pequeno humanóide tem, porém, a chance de, por um dia, desfrutar da companhia da mãe que lhe pretendera adotar mais de milênio passado.

Blade Runner sugerira também que não seria mal se assumíssemos um relacionamento amoroso com as máquinas, aprofundando com discrição uma senda aberta por Villiers de l'Isle-Adam. A prática da bestialidade que a civilização suprimiu é sublimada nele pela perspectiva de legitimação do romance promovido pela tecnologia, indo-se além do que foi estabelecido como tabu por Mary Shelley (*Frankenstein*) e E.T. A. Hoffman (*A autômata*).

Spielberg não consegue ver nisso mais do que um sintoma de degradação, como mostra a seqüência em que uma mulher faz amor com um autômato de programa, mas em troca nos oferece uma fantasia ainda mais maravilhosa sobre a relação entre homem e máquina no epílogo de *Inteligência Artificial*.

Segundo Roberts, na ficção científica típica, "o robô é uma dramatização da alteridade que representa a máquina, do sentimento paranóico de vitalização do inorgânico" (2000, 161). Diversa é a visão afirmada no final da saga proposta por Spielberg. O conflito dialético, ideológico e alienado, entre homem e máquina, que pontua o curso do filme, é mediado por um uma espécie de luta pelo reconhecimento por parte do pequeno andróide e, no último segmento, suprimida de forma nietzscheana pelo aparecimento de outras formas de vida inteligente.

Por um lado, a máquina ganha a chance de ser gente de verdade, uma vez reposta em operação por uma ciência ultra-avançada. Paralelamente, porém, também a mãe tem a chance de não ser mais a "máquina" que em parte se tornara, mesmo sendo humana, quando os tempos eram outros. Agora ela pode, ainda que apenas por um dia, ser ressuscitada e,

livre do que foi seu passado demasiado humano, renunciar ao abandono do humanóide à barbárie, conforme ocorrera na primeira parte da película.

Notável nessa seqüência de encerramento do filme é a maneira como Spielberg inverte a relação convencionada e atribui à máquina a condição de força civilizatória do ser humano. Patrocinada pelos alienígenas, cabe a ela redimir o homem de seus erros, de sua frieza, de sua estupidez. Porém, não é só isso. Também há outra inversão muito significativa. Spielberg confere à máquina de brinquedo, sinal infantil, a prerrogativa de devolver à pessoa adulta a possibilidade de se realizar em conceito, ainda que só por um dia, o último dia da humanidade. Apenas no final da história, da nossa história, sugere-se ali, poderemos ser e estar em nossa plenitude como homens e sujeitos criadores de civilização.

Em *Inteligência Artificial*, o dia do juízo final não é, pois, o dia que anuncia o julgamento dos seres humanos, mas o dia da reconciliação entre eles e sua tecnologia maquinística. Durante quase dois séculos, o socialismo foi a utopia da reconciliação universal do homem com seus semelhantes, de supressão da luta de todos contra todos, do enfrentamento do homem contra o homem, a hora da paz perpétua, como diria Kant. A utopia que ele carregava era a utopia de uma humanidade enfim redimida de sua história violenta e marcada pela exploração.

Inteligência artificial é um entre tantos sinais de que esse limiar imaginário está ficando a cada dia que passa mais e mais para trás. A mensagem que nos revela é a de que esse tipo de utopia está dando lugar a outro cenário prospectivo. Agora, começa a se colocar adiante de nós um outro horizonte. A figura que talvez venhamos a ansiar sempre mais pode ser a da reconciliação entre homem e máquina. Segundo ela, a paz perpétua se estabelece, para nós, quando aceitarmos sem luta ou ressentimento o convívio, o co-mando com a máquina. Quando retomarmos a inocência que miticamente apenas à infância da humanidade pertenceu. Oferecer elementos sensíveis para de um modo poético vivenciar essa experiência é sem dúvida um dos méritos maiores do filme de Spielberg.

Significativa na obra, por isso, não é tanto a antecipação do futuro, sempre destinada ao fracasso, mas os sinais de que já hoje temos nostalgia da família, da infância, da confiança numa relação humana autêntica e não-instrumental. Noutros termos, a mensagem de que começamos a conhecer

os sinais e os temores acerca de qual é a situação humana que estamos vivendo em meio à era maquinística, sem de longe termos resolvido os graves problemas sociais e políticos que atingem a maior parte da humanidade.

Exatamente por isso, extraordinárias e extasiantes no filme são, por exemplo, as imagens mostrando as ruínas de Nova York. Ilustra-se com elas não a barbárie, mas a ruína da civilização tecnológica. Essas belas cenas são uma espécie de ante-sala da revelação de que, como sempre, somos nós que estamos sob risco de desaparição em meio à civilização.

5.5 *Conclusão*

Desde a aurora dos tempos modernos, o homem se confronta com os fantasmas da técnica maquinística. O humanismo é uma forma de pensar que nasce e se expande assombrada pela visão do homem como máquina. *Metrópolis* (1926) e toda uma série de filmes que dele se origina dão sinal de um confronto secular que, agora, projeta-se de modo cada vez mais sensível e consciente em nossa civilização.

Muniz Sodré é apenas um entre vários autores que nos ajudam a situar o fenômeno da ficção científica nesse contexto, sublinhando porém o caráter metafórico que essa relação com o próprio tempo assume em suas várias formas de manifestação. Segundo o autor, em última análise, a ficção científica é engendrada como um mito de destino.

Nossa presença na ordem tecnológica é geradora de angústia. As tensões espirituais criadas por nosso tempo não são mais elaboradas por meios políticos ou teológicos. A ficção trata esse problema por meio de recursos estéticos, fornecendo estruturas míticas e figuras sensíveis encarnadoras do destino do homem neste contexto. ‘‘As narrativas variadas que integram o universo da ficção científica” são “produzidas e consumidas como um mito de destino” (Sodré, 1973, p. 119).

Sendo assim em geral, *Terminator*, *Matrix* e outros filmes do tipo, comentados na introdução, seriam, a despeito do sucesso de bilheteria, obras pela metade, mitos mal articulados, visto que o destino que nos mostram, em que pese todas ambigüidades notadas, consiste na reafirmação ideológica da supremacia do homem sobre a máquina.

Contrariamente, julgamos que a proposição se aplica bastante bem a filmes como *2001: Odisséia no Espaço* ou *Inteligência artificial*. Seria prematuro de nossa parte afirmar que eles definem realmente um ciclo com relação às possibilidades de desfecho fílmico da relação entre homem e máquina. Contentamos-nos em postular que eles cumprem essa função, marcando um princípio e um término para esse conflito que, antes deles, talvez, raramente tenha sido resolvido a não ser com a reafirmação ideológica da hegemonia humanista.

A ficção científica é uma forma cultural que articula simbolicamente nosso acesso à vida que vai surgindo com o avanço da tecnociência maquinística. O entretenimento costuma ser sua principal função, mas ela a isso não se resume, visto que sua criação é algo devidamente pensado. A ressonância que o gênero obtém entre o público que o consome depende de sua capacidade de divertir, sem se desconectar dos problemas, anseios e ansiedades que, mesmo de forma latente, fazem ou vão fazendo parte do modo de vida do homem contemporâneo.

Quem quer que pratique a análise fílmica precisa estar ciente de que a premissa primeira é entender a obra como construção ficcional. O cinema mais realista não é menos fantasioso do que a obra mais onírica ou delirante. A variação reside apenas em seu formato e registro. Destarte, caberia entender que a ficção científica funciona conforme um esquema de dois tempos. O primeiro seria o da promoção do imaginário tecnológico. O segundo seria o da expressão de nossas reticências em relação ao futuro maquinístico. As expectativas e o fascínio que o assenhoreamento maquinístico da existência nos suscita convive nela com os temores mais ou menos racionais sobre o que isso futuramente pode nos acarretar como seres humanos.

Os filmes que comentamos podem servir de ilustração diferenciada desse entendimento. Os conflitos entre homem e os outros que neles surgem, sejam máquinas, mutantes, alienígenas ou o próprio cosmos, são uma fantasia alienada. A projeção desse futuro é um meio pelo qual trabalhamos nossa tremenda dificuldade em enfrentar os problemas que nascem da vida social, de nós mesmos na atual civilização.

Diante deles, a reflexão teórica surge como um elemento ao mesmo tempo complementar e tensionador, porque nos lembra que o cosmos, os mutantes, os alienígenas e, sobretudo, a máquina, elemento de mediação ao mesmo tempo objetivo e imaginário, (ainda) não são um outro, mas nós mesmos, em condições concretas próximas ao máximo de alienação.

O homem não é uma evidência primeira, mas um fato histórico de longa duração: como tal, convive desde seus primórdios com outros seres, reais e imaginários, aos quais se acostumou e inclusive atribuiu poderes superiores aos que ele mesmo possuía. Os tempos modernos marcam uma reviravolta nessa tendência. O homem passa a postular uma supremacia sobre todos esses outros, que no entanto nunca foram tais totalmente, chegando ao ponto de destruir todos aqueles que obstaculizam o avanço de seu império.

Desde então, a máquina assume uma posição ambígua, de figura ao mesmo tempo sedutora e perigosa, fascinante e eventualmente alienada, através da qual o homem se relaciona e se confronta com suas próprias circunstâncias coletivas de existência.

Talvez *Metrópolis*, no mais tardar, assinale o momento em que o cinema passou a ser uma mediação cada vez mais cotidiana desse processo. Desde então "O feixe de imaginários que agenciam as orientações coletivas por vir encontra na ficção científica uma via de projeção social e de efetivo desenvolvimento. A ficção científica experimenta os cenários de um futuro próximo e nos esclarece a respeito de processo que já atuam no presente" (Le Breton, 1999, p. 159).

Os filmes anotados aqui podem ser vistos, por isso tudo, como exemplos de como o negócio com a cultura elabora o que foi chamado de "choque do futuro" para o consumo de massas, todavia propondo materiais que nos permitem fazer uma reflexão sensível sobre as escolhas ontológicas que estamos fazendo e sua eventual destinação histórica: noutros termos, uma reflexão sobre nossas chances e desafios diante do futuro no âmbito de uma civilização tecnológico-maquinística.

Referências

ASIMOV, Isaac. *No mundo da ficção científica*. Rio: Francisco Alves, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulações*. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BLACKFORD, Russell. Stranger than you think: Arthur Clarke's Profiles of the Future. In Darren Tofts (org.): *Prefiguring cyberculture*. Sidney: Power Books, 2002.

BUKATMAN, Scott. *Terminal identity*. Durham: Duke Univ. Press, 1993.

BRETON, Phillip. *A l'image de l'homme*. Paris: Seuil, 1995.

BURROWS, Raymond & FEATHERSTONE, Mike (orgs). *Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*. Londres: Sage, 1995.

CANEVACCI, Massimo. *Antropologia do cinema.* São Paulo: Brasiliense, 1984.

CANETTI, Elias. *Massa e poder*. São Paulo: Melhoramentos, 1983.

CARONIA, A. *Archeologie del virtuale*. Verona: Ombre corte, 2001.

CIMENTI, Michael. *Kubrick*. Nova York: Holt, Rinehart & Winston, 1980.

FELINTO, Eric. *A religião das máquinas*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

GEADA, Eduardo. *Cinema e transfiguração*. Lisboa: Horizonte, 1978.

HARBER, Karen (orga.) *Exploring the Matrix*. Nova York: St. Martins's Press, 2003.

KARENEY, Roz. *From Alien to The Matrix*. Londres: Tauris, 2005.

KELLNER, Douglas & BEST, Steve. *Camera politica*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1990.

KUHN, Annette (orga.): *Alien zone II*. Londres: Verso, 1999.

LACEY, Nick. *Blade Runner*. Londres: York, 2000.

LE BRETON, David. *L'Adieu au corps*. Paris: Métailié, 1999.

PERDIGÃO, P. 2001, a alvorada do novo homem. In *Filme/Cultura* 11 (22-27) 1969.

PYLE, Forest. Making movies, making humans. In Collins, J. Radner, H. & Collins, A. (orgs.): *Film theory goes to the movies*. Londres: Routledge, 1993.

RICKMAN, G.(org.): *The science fiction film reader*. Nova York: Limelight, 2004.

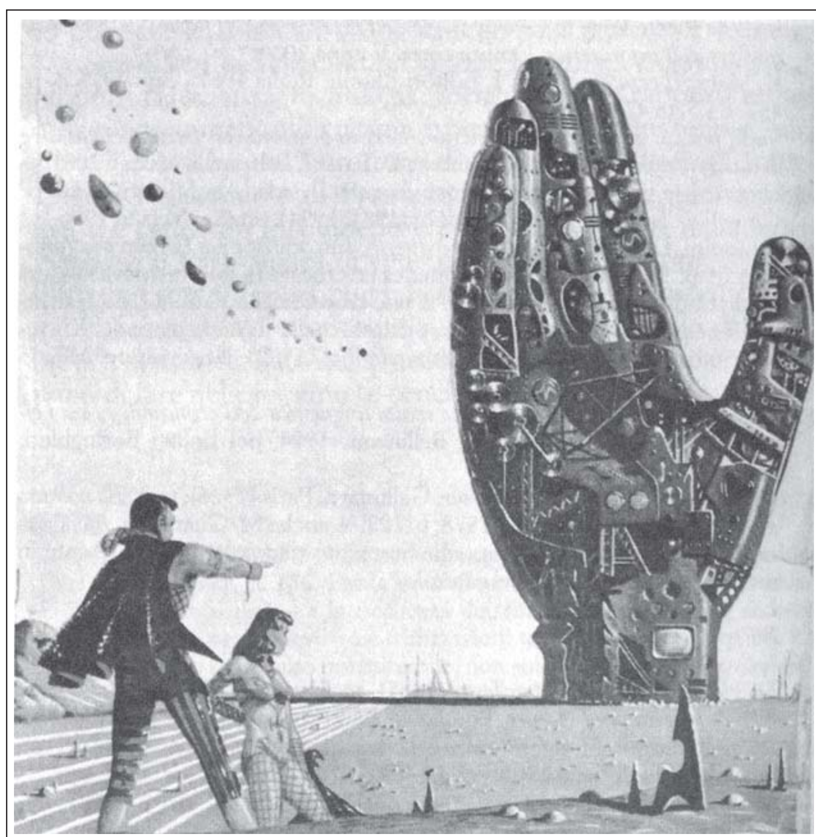
ROBERTS, Adam. *Science fiction*. Londres: Routledge, 2000.

SODRÉ, Muniz. *A ficção do tempo*. Petrópolis: Vozes, 1973.

SUBIRATS, Eduardo. *A cultura como espetáculo*. São Paulo: Nobel, 1988.

VIEIRA, João Luiz & COELHO, Luiz Antônio. Subjetividade virtual em nova carne. In Vários orgs.: *Interação e sentidos no ciberespaço*. Porto Alegre: Edipucrs. 2001.

WOLLEN, Peter. Cinema/Americanism/Robot. In James Naremore & Patrick Brantlinger (orgs.): *Modernity and mass culture.* Bloomington: Indiana University Press, 1991.



6

Anúncios do pós-humanismo: marcos e problemática

Nietzsche aparentemente foi o primeiro a falar com sentido enfático na necessidade de menos tentar se aperfeiçoar, do que se superar a espécie humana: é esse o sentido mais evidente de suas menções ao supra-humano. Depois dele, foram poucos, porém, os que falaram em termos positivos sobre essa figura, se deixarmos de lado as pretensões a seu respeito surgidas durante a era nacional-socialista, na Alemanha.

Hoje, verifica-se que os propagandistas dessa figura não são muitos mais, mas dela se originaram sucedâneos, que, embora causem algum espanto, se revestem de menos antipatia e não pesam apenas na formação do cenário intelectual: eles também influem nos rumos da tecnociência contemporânea. Entre as vanguardas, assume-se, cada vez mais, que o impulso no sentido de transformamos tecnicamente a nós próprios e a natureza é algo que nos é central. “Nietzsche o reconheceu através de sua visão universalista sobre a vontade de poder”, como disserta o guru do finado grupo extropriano, Max More (cf. 1994).

Noutros termos, registra-se assim o surgimento de um movimento pós-humanista, cuja força e interesse provêm do fato de estar parcialmente encaixado nas engrenagens empresariais e tecnológicas que estruturam nossa civilização.

> Nos próximos 50 anos, a inteligência artificial, a nanotecnologia, a engenharia genética e outras tecnologias permitirão aos seres humanos transcender as limitações do corpo. O ciclo da vida ultrapassará um século. Nossos sentidos e cognição serão ampliados. Ganharemos maior controle sobre nossas emoções e memória. Nossos corpos e cerébro serão envolvidos e se fundirão com o poderio computacional. Usaremos essas tecnologias para redesenhar a nós e nossos filhos em diversas formas de pós-humanidade (More, 1994, Internet).

Conforme postulam os próprios defensores do movimento, a “pessoa” possuidora de capacidades físicas e intelectuais sem precedentes, a entidade possuidora dos princípios de sua autoformação e um caráter transcendente, porque potencialmente imortal, é pós-humana, seja ciborgue ou máquina de inteligência artificial. Quem atinge esse ponto não mais pode ser chamado de humano, e é para se chegar até o mesmo converter-se em pós-humanos que muitos crentes na tecnologia vêm se organizando desde o final do século XX.

Segundo sua fé, a tecnologia nos permitirá parar de envelhecer, adquirir maior vitalidade e conquistarmos inteligência comparativamente superior a dos melhores que conhecemos, fará com que desenvolvamos artificialmente novas competências em todas as áreas e controlemos nossas emoções racionalmente, para dela tirarmos o melhor proveito possível e, finalmente, possibilitará que façamos o que desejarmos com nosso corpo, se resolvermos continuar mantendo-o, porque “se você o carregar num maquinismo, você poderá fazer cópias de si mesmo, transmitir a si mesmo à velocidade da luz, etc.”, diz More.

Concordemos ou não com suas idéias, o relevante no caso é que existe agora uma vanguarda disposta a fazer da natureza humana objeto de experimentação, um coletivo que começa a se entender menos como sujeito do que como projétil lançado contra o humano pela ciência e tecnologia maquinísticas. Segundo alguns de seus observadores, o movimento pós-humanista que assim vai surgindo não seria nada mais “do que confusão intelectual, estupidez e desejo horrendo, elaborado em uma ideologia consciente, aplicada ao conjunto das tecnologias potencialmente definidoras do século 21” (Jahn, 1999). Para outros, o fenômeno se reduziria “a uma fantasia de caráter semi-escapista, semi-religioso, que refletiria uma fé estranhamente datada, inspirada nos desenhos da família Jetson, no progresso científico e em sua capacidade de resolver todos os males que nos assaltam” (Horgan, 2005).

Julgamos que se pode propor uma leitura menos estreita do que está em jogo nesse processo. O movimento pós-humanista não deveria ser julgado pelo seu valor de face, nem ser reduzido à fantasia desejante. O caráter delirante de suas fantasias não deve nos cegar para o fato de que elas são, muitas vezes, propostas por pessoas bem encaixadas no sistema de poder vigente e por grupos de ativistas com acesso a vários meios de comunicação. Além disso, as tecnologias criadoras de realida-

de virtual, a engenharia genética, a medicina restauradora, as operações de mudança de sexo, as próteses de todos os tipos, para não falar da exploração de outros mundos, insinuam que já está em curso um processo bastante perturbador e profundo de modificação da condição humana.

Nosso objetivo, neste texto, consiste, primeiramente, em apontar os elementos formadores desse movimento, salientando como se compõem nele, entre outros, os conceitos de trans e pós-humanismo. Depois, propomos um referencial para discutir seu significado sem mistificação, mas considerando seriamente os pontos críticos e novidades embutidos neste fenômeno de cibercultura do ponto de vista da reflexão histórica e filosófica.

Embora sejam inexpressivos socialmente e talvez não tenham longa vida pela frente, devido ao seu cunho ainda humano, demasiadamente humano, tanto quanto pela sua irrelevância diante dos problemas sociais de nossa época, o movimento pós-humanista importa para quem se interessa pelo nosso futuro. Em função não apenas de seu extremismo e caráter virtualmente delirante, mas também de suas contradições internas e oposições externas, o fenômeno indica a natureza dos problemas e as perspectivas em torno das quais ocorrerão conflitos profundos e radicais na era da biopolítica, como chamou Foucault.

A civilização maquinística e o pensamento tecnológico não nasceram hoje, nem levaram ao surgimento de movimentos como os aqui estudados apenas contemporaneamente. Assim sendo, conviria que se avaliasse a representatividade do mesmo menos pelo número de simpazantes do que pelo extremismo de suas proposições. Quem lembra a ancestralidade da concepção do homem-máquina e o alcance que acabaram tendo as idéias futuristas sabe que subjacente ao pós-humanismo há uma força criadora de suas próprias condições de reativação e que é isso que continuará impulsionando o surgimento desse tipo de fenômeno nos próximos séculos.

6.1 *Primeiras notícias*

Durante o século XX, chegou-se várias vezes a temer pelo futuro do homem, por causa das guerras mundiais, da contaminação nuclear ou da poluição ambiental. Nesse período, parece que houve uma for-

te preocupação com a sorte do homem. Atualmente, o panorama está em vias de mutação, existem cada vez mais publicistas proclamando o virtual fim de nossa era. Em diversos lugares da terra, pesquisas de concepção futurista começam a projetar o eventual abandono da condição humana nos próximos séculos. Os partidários se recusam a aceitar as limitações tradicionais que nos definiam, tais como a doença, o envelhecimento e a morte, rejeitando "os paradigmas convencionais que tentam tornar nosso mundo confortável a expensas da [nossa] completa realização".

Os movimentos eugenistas do passado pretendiam fazer a raça humana mais pura, mas ainda humana. Os partidários do pós-humanismo crêem que chegou a hora de se ir além, de se buscar um estágio mais avançado, em que não mais seríamos humanos. O plano de tornar a raça mais forte, mas bela e mais inteligente se baseava na idéia de natureza humana. O projeto de fazê-lo vencer a morte supõe que essa pode ser ultrapassada. Antes, o objetivo mais comum era, ainda que a longo prazo, beneficiar toda a humanidade. A fantasia que agora anima os esforços de parte de nossa vanguarda é chegar à pós-humanidade.

Paula Sibilia nota que "enquanto as próteses clássicas se inspiravam na metáfora do robô, a tecnociência [...] de vocação ontológica abandona o modelo mecânico para assumir de vez a analogia digital e submeter o organismo ao *upgrade* informático" (2002, p. 137). Na verdade, cremos que tende a haver agora uma fusão ou movimento de complementação entre esses dois extremos. Neste novo contexto, a essência do ser se torna a informação, e seu sentido é cada vez menos humano, vinculando-se em última instância à máquina. O humano é visto como tendo sua essência na mente, e essa como passível de ser entendida como um sistema de informações encarnado numa virtual máquina.

Aparentemente, as primeiras proclamações reflexivas sobre uma nova época, pós-humanista, surgiram há cerca de trinta anos. As filosofias anti-humanistas apresentavam, então, argumentos com os quais pretendiam comemorar vitória. "Quinhentos anos de humanismo podem estar assistindo agora ao seu fim, quando assistimos a sua transformação em algo que podemos desesperadamente chamar de pós-humanismo" (Hassan, 1977, p. 212).

Na verdade, o movimento pós-humanista, entendido em sentido amplo, possui várias frentes de manifestação. Sterlac é apenas um dos artistas mais conhecidos a se manifestarem em favor desse projeto, que visa a readaptar o corpo biológico ou, pelo menos, meditar sobre nosso ingresso no ambiente maquinístico. A literatura, a música e o cinema e outras artes estão já estão bem marcados por ele, como nos dá sinal o trabalho de artistas como Natascha Vita-More, Bruce Sterling, Giger, Luis Royo ou Charles Platt (cf. Santaella, 2003).

A conexão entre criação artística e progresso técnico não ocorre por acaso, porque, como se tem notado, a tecnociência se projeta com a exigência que lhe é feita no sentido de se expressar através de ficções. O fenômeno é inseparável do aparecimento de textos e imagens capazes de ligá-lo aos seres humanos de maneira não-esotérica ou especializada. "Para a técnica, a ficção não é simplesmente uma aliada ocasional: é uma aliada necessária; ao abrir os possíveis, ela prepara os espíritos para acolher a inovação que já esboçou na narração e que ela situou como ação em situações verossímeis" (Sfez, 2002, p. 235).

William Gibson cunhou o termo em seus contos de ficção científica do início dos anos 1980 e, assim, transmitiu-nos a idéia de ciberespaço. Arthur Clarke escreveu sobre a descarga da mente em computadores no livro *The city and the stars* (1956). Em *Marooned in Realtime* (1986), Vernor Vinge elaborou plasticamente a expressão *singularidade tecnológica*, que hoje motiva os interessados no desenvolvimento de uma inteligência supra-humana. Robert Ettinger, visionário futurista que concebeu a criogenia, enfim, extraiu essa idéia (de supra-humano) de um conto de ficção científica, chamado *The Jameson Satellite* (Neil Jones, 1931).

Reencontramos o fenômeno apontado por Sfez ao tratarmos do movimento pós-humanista. Em 1947, Van Vogt sugeriu o termo pós-humano, para designar uma outra raça, criada pelo ser humano, em seu conto *Slan*. Depois, Bruce Sterling empregou a expressão em *Schizmatrix* (1985), relançando-a em novo contexto de desenvolvimento tecnológico. Em bases ensaísticas, o sentido que o termo passou a ter em seguida parece, porém, ter sido explorado pela primeira vez por James Bernal, em 1929 (*The World, the Flesh and the Devil: An Enquiry into the Future of the Three Enemies of the Rational Soul*).

Julian Huxley usara a expressão transhumanismo para denominar a crença de que a espécie humana pode transcender às suas circunstâncias de forma global e permanente. Em 1927, o sentido do termo não portava, porém, mais do que um significado moral. Huxley entendia que, através da técnica, "a espécie entrará no limiar de uma forma de existência, tão diferente da nossa quanto esta o é da do Homem de Pequim". Porém, estava bem claro para ele que, nesse processo de transcendência, "o homem continuaria sendo homem": a diferença seria "a percepção de novas possibilidades da e para a natureza humana" (Huxley, apud Bostrom, 2005).

Pouco tempo antes, James Joyce sugerira em carta a Harriet Weaver (8/11/1922) que somos um intervalo entre duas eras, a pré e a pós-humana, dando senha para uma especulação que, todavia, acabou sendo explorada no último sentido por James Bernal. Quem hoje lê, por exemplo, os textos futuristas de Earl Cox ou Ray Kurzweill se surpreenderá com o seu caráter de mera reatualização de uma fantasia prospectiva que se encontra no mencionado *The World, the Flesh & the Devil* (1929).

Apesar de não ter usado o termo em foco, o físico e escritor inglês especula neste ensaio sobre "o curso a ser seguido por um ser humano alterável por meio do progresso científico-tecnológico", observando que, no seu término, esse ser nos pareceria, por tudo, "uma criatura estranha, monstruosa e inumana". Segundo ele, a humanidade faz frente historicamente a três inimigos principais: a realidade, o mal e a morte, diante dos quais a espécie criou duas linhas de enfrentamento: o científico-tecnológico e o moral-humanístico.

Examinando essas tendências, "o conflito entre os humanizadores e os mecanizadores", acredita o autor que, em vez da supressão de um dos grupos, acabará havendo uma divisão morfológica da humanidade: "não a vitória de um grupo sobre outro, mas a separação da raça humana, com uma seção desenvolvendo uma humanidade bem balanceada entre as duas tendências, e outra avançando cuidadosamente para além disso" (Bernal [1929] 1969, Internet, seção IV).

Para muitos, a completa mecanização do homem provavelmente se revelará uma solução mais abrangente para todos os nossos problemas e, além, a resposta para nossos desejos mais ambiciosos. O tempo mostrará que ela pode ser vantajosa, em comparação com as nossas condições biológicas naturais ou nossas utopias morais e políticas.

> O homem normal é um ponto final da evolução; o homem mecânico, à primeira vista, uma ruptura na evolução orgânica; realmente é um salto no sentido de uma evolução adicional, capaz de instalar uma [nova e] verdadeira tradição (Bernal [1929] 1969, Internet, seção V).

Concluindo em termos que, em última instância, serão mais tarde os mesmos, embora com acento místico, os de Teilhard de Chardin (1940) e sem tanto, mas com conotações igualmente delirantes, os de Gregory Stock (1993), Bernal afirma que, via maquinização, a natureza seria superada por uma nova forma de vida, mais plástica, mais forte e controlável. Seria um processo que, passo a passo, faria desaparecer as formas humanas que conhecemos até o momento. "Eventualmente elas seriam preservadas como relíquias curiosas, enquanto a nova forma de vida, conservando o espírito da antiga, mas não sua substância, as substitui e continua seu desenvolvimento" (seção V).

6.2 *A segunda onda*

Norbert Wiener e os ciberneticistas não fizeram senão transformar essa fantasia em princípio de construção tecnológica. Durante as Conferências Macy sobre Cibernética (1943-1954), eles se dividiram entre uma visão do homem como mecanismo homeostático auto-regulado e outra, que o entendeu como ponto de passagem de um circuito de informações (Hayles, 1999, p. 50-83). Depois, porém, consolidou-se essa última a concepção, segundo a qual os seres humanos não são tanto carne e osso quanto padrões ordenados de informação (Thomas, 1995).

Deste credo ou entendimento originador do movimento pós-humanista provém por sua vez o conceito já mencionado de singularidade, de uma situação totalmente nova e eventualmente catastrófica para a humanidade e que estaria em vias de ocorrer devido ao progresso científico-maquinístico. John von Neumann teria sido o pai dessa expressão, ao repetir para Stam Ula, nos 1950, que o progresso tecnológico provocaria uma mudança radical no ser humano. Segundo ele, relata esse último autor, chegaremos num estágio em que ocorrerá "alguma singularidade essencial à história da raça humana e para além da qual os problemas humanos, tais como os conhecemos, não poderão prosseguir sendo tais" (1958).

Cerca de vinte anos depois, Robert Ettinger conferiria ao termo transhumano um significado vinculado a esta idéia de uma (nova) singularidade. Fundando-o numa condição instaurada pela tecnologia, ele o usa no sentido de vetor para a superação do homem. Autor da obra curiosamente intitulada *Do Homem ao Super-homem* (1972), o empresário e publicista criou a doutrina que levaria à criação de empresas para a preservação de cadáveres nos anos 1960. Convicto da possibilidade científica de consubstanciar tecnicamente a crença mitológica na imortalidade, através da ressurreição artificial, ele define o transhumano como condição existencial isenta dos limites do tempo e do espaço, no prefácio escrito para a coletânea de ficção científica de Jack Dann: *Imortal – contos sobre o futuro transhumano* (1978).

Também oriunda dos textos de Wiener é a idéia de organismo cibernético, ciborgue, surgida nos anos 1960. Manfred Clynes e Nathan Kline cunharam a expressão no contexto da pesquisa aeroespacial, servindo para designar os sistemas ou entidades auto-reguladas formadas com o acoplamento de homem e máquina. Em seguida, D. S. Hallacy começou a propagandear a idéia em sua obra *Ciborgue: evolução para o super-homem* (1965). Nos 1970, verificou-se a abertura de espaço para seu uso na ficção científica (cinema, televisão, literatura, brinquedos e HQ) (Caronia, [1985] 2001). Enfim, Donna Haraway e Antonio Caronia começaram a elaborar uma reflexão crítica sobre a figura em seus *Manifesto ciborgue* e *O ciborgue* (ambos de 1985), dando, de certo modo, desenvolvimento às idéias precursoras lançadas por Henri Lefebvre (*Rumo ao cibernantropo: contra os tecnocratas*, 1967).

Como Timothy Leary e outros membros do grupo futurista da Sociedade L5 a partir de meados dos anos 1970, F. M. Esfandiary (“FM-2030”), professor e diplomata de origem iraniana, falecido em 2000, contudo já por essa época se apresentava nos campi universitários norte-americanos como transhumanista. Despontando na cena política e ambientes corporativos como tecnoguru, era com esse termo, transhumanista, que ele chamava aos seres humanos em fase de transição. Para ele, é tal “aquele que em virtude do emprego de tecnologias, dos valores culturais e do estilo de vida constitui um elo evolutivo com a futura era pós-humana”.

Conforme se pode ler em seus livros, escritos entre 1970 e 1989, a política contemporânea não é para ser mais de esquerda, nem de direita, mas para cima. A concepção filosófica a ser posta em prática é o futurismo. O radicalismo convencional e o conservadorismo ideológico devem ser suplantados. Em vez da democracia representativa ou do totalitarismo autoritário, do capitalismo ou do socialismo, do nacionalismo burguês ou internacionalismo comunista, o caminho a seguir é o da democracia direta e descentralizada, ampliada à escala mundial, através da criação de uma cidadania eletrônica e da automatização da vida societária.

> Queremos ajudar a acelerar o impulso no sentido de superar as nações, os grupos étnicos e as raças, no sentido de criar consciência, instituições, linguagem, cidadania, compromissos e livre fluxo de populações em escalas globais (FM-2030, 1975, p. 17).

Defensor de uma tecnocracia benevolente e animada por metas interiores, o publicista defendia que os sujeitos desse processo são os cientistas, inventores, técnicos e artistas de vanguarda: são eles os transhumanistas. Lideranças dos movimentos futuristas, esses grupos são os revolucionários de nosso tempo, os estrategistas da conexão entre tecnocracia e ficção, conforme a qual se poderá alterar a condição humana de forma fundamental.

Durante os 1980, os apoiadores desse tipo de idéias começaram a formar grupos para discutir suas teses e propagar suas convicções a respeito, sobretudo sobre tópicos como longevidade existencial, crionização, colonização espacial, robótica, informatização da sociedade. Porém, permaneceram isolados uns dos outros e, embora tivessem valores e vistas comuns, eles não lograram chegar a uma concepção unificada do que seria sua visão de mundo e como ela poderia ser agenciada praticamente, tendo inclusive sido objeto de crítica e contestação (Roszak, 1986).

Conforme vimos foi nessa época também que, contudo, começou a se falar de um modo mais próprio de pós-humano e, além disso, surgiram não apenas suas exposições seminais, mas as principais obras dos gurus contemporâneos dos pós-humanistas, tais como Hans Morave. Erik Drexler e Marvin Minsky (Regis 1990). Durante essa época, em especial, surgiu "a idéia de se descarregar a mente numa máquina, de transferir a mente humana para uma rede neuronal artificial, através da eventual substituição das células cerebrais por circuitos eletrônicos e conexões funcionais semelhantes". Seria esse o modo de "projetar-nos num

novo tipo de existência, onde nossa humanidade não seria apenas preservada, mas ampliada de formas que dificilmente podemos imaginar" (Daniel Crevier apud Noble, 1999, p. 161).

Para os porta-vozes da idéia, a pessoa, com efeito, não passa de um processador de informações, cujo centro de dados é o cérebro. O pensamento cibernético triunfou. O corpo se torna algo com pouca ou nenhuma relevância. Chegará um dia em que enviaremos todas as suas informações para uma base artificial, arquivando-o de modo a ser usado nos mais diversos equipamentos. Você viverá, portanto, enquanto ele puder ser copiado e posto em operação em algum maquinismo.

> Segundo muitos transhumanistas, as nanotecnologias são a chave de nosso futuro pós-humano. [...] Baseados nisso, poderíamos carregar nossas mentes em computadores e fazer cópias de cada um de nossos desejos, de nossas últimas esperanças, de nossos traços de personalidade e de cada uma de nossas lembranças. Enfim, poderíamos desenhar corpos novos e melhores, ou simplesmente viver como padrões de informação existentes nas redes de computadores, como se fôssemos fantasmas de um vasto maquinismo (Elliott, 2003).

Erik Drexler, por exemplo, conquistou notoriedade com a propaganda sobre o poder das nanotecnologias. Os montadores de circuitos, a engenharia automática e os recursos do espaço permitirão não apenas explorar nosso mundo, mas criar tantos quantos quisermos. Para ele, existem nessas tecnologias sinais de uma transformação mundial que contém um sentido utópico e significará nossa passagem para um universo pós-humano.

> A tecnologia subjacente aos sistemas de reparação celular permitirá às pessoas mudarem seus corpos de modos que vão do trivial ao surpreendente e excêntrico. Essas mudanças têm limites óbvios. Algumas pessoas podem abandonar a forma humana, assim como muitas larvas se transformam para convertem-se em insetos voadores. Outras poderão levar a humanidade a uma nova perfeição (Drexler, 1995, p. 306).

Conforme os estudiosos do fenômeno têm observado, o pós-humano significa muito mais do que dispor de próteses acopladas ao corpo: significa nos ver como máquinas processadoras de informação, significa nossa subjugação ao pensamento tecnológico da atualidade, o pensamento cibernético.

6.3 *Panorama contemporâneo*

Em 1988, Max More e Tom Bell começaram com algumas dezenas de exemplares a publicação da *Extroprian Magazine*, embrião do instituto do mesmo nome, fundado em 1991. A proposta dos visionários era desenvolver estudos e promover ações contra a entropia que, crêem, ameaça a humanidade. O passo seguinte foi criar uma lista de discussão via internet, que se tornou cult e começou a projetar o grupo entre os partidários da tecnocracia vanguardista. Quando promoveram o seminário Extro I (Sunnyvale, CA, 1994), o número de simpatizantes já era de uns poucos milhares, mas entre eles havia gente de prestígio, como os já mencionados Hans Moravec, Marvin Minsky e Eric Drexler.

O Instituto Extropriano apresentou-se ao público como um laboratório de idéias a respeito das mudanças produzidas pelo desenvolvimento tecnológico. Durante seu breve período de vida, propôs-se, em essências, a reunir pessoas intelectualmente privilegiadas para pensar o futuro humano em sentido radical. O fundamento em transformação desse trabalho seria uma filosofia transhumanista, a filosofia da Extropria.

Originalmente, os extroprianos possuíam claros compromissos com o pensamento libertário capitalista, substituído nos últimos anos pela idéia popperiana de sociedade aberta. Para eles, o controle político centralizado deve ceder lugar à iniciativa individual responsável, ao chamado *princípio proacionário*. No final de 2005 o Instituto, todavia, encerrou suas atividades, considerando sua missão “essencialmente realizada”, converteu-se, com outra marca, numa entidade de assessoria sobre o impacto do desenvolvimento de novas tecnologias.

Em comparação a eles, os transtopianos formam um agrupamento insignificante de idéias extremistas e perigosas, que nasceu por volta de 1997. Embora suas conexões com a extrema direita internacional sejam claras, sabemos pouco sobre quem são e quais são seus líderes. Suas origens estão ligadas ao Projeto Transtropiano, que pretendia criar um estado-nação numa flotilha ou ilha abandonada. Acreditava-se que, num ou noutro espaço, pudessem os interessados praticar o aborto, a eutanásia, a clonagem, a criogenia, cirurgias radicais, experimentos com drogas, procedimentos neo-eugenistas e outras práticas transgressivas, sem qualquer espécie de impedimento institucional.

Os extroprianos defendiam o livre uso da razão para desenvolver a pesquisa científica e o desenvolvimento de novas tecnologias. Os transtopianos baseiam-se no mesmo princípio para defender a pura e simples imortalidade. Ambos reconhecem uma dívida filosófica para com Nietzsche. Os transtopianos, contudo, são mais radicais, presumindo-se liberados mentalmente das cadeias da moralidade tradicional. O desejo que os move é de transcender as limitações da carne e, por essa via, ingressar numa existência pós-biológica. A motivação em um e outro grupo, contudo, é a mesma: o auto-interesse esclarecido, como eles dizem, tomando apoio nas idéias libertárias da anarco-capitalista Ayn Rand.

> O transtopianismo é uma filosofia da liberdade: liberdade diante dos falsos deuses, liberdade em relação a leis tirânicas, liberdade em relação à ignorância; liberdade em relação à dor e à própria morte. […] Os trasntropianos desejam levar o processo de capacitação individual à sua conclusão lógica e se assegurar de uma existência ilimitada dentro de condições ótimas [...] Os transtropianos são extremistas apenas no contexto de um mundo dominando pelo conservadorismo religioso, pelo socialismo igualitário e outras ideologias ridiculamente arcaicas (cf. www.transtopia.org).

Depois de 2001, mais ou menos, os propagandistas da causa começaram a defender uma versão apocalíptica da tese sobre o evento singular ou singularidade, passando a pregar a formação de pequenos grupos para enfrentar o período de hecatombe, com vistas ao seu ingresso no mundo pós-humano. O projeto no sentido de criar uma comunidade alternativa foi posto de lado. “Destarte, uma das maiores metas de nosso projeto será formar um grupo de ajuda mútua, com o propósito de fornecer a seus integrantes uma boa posição preparatória para a Singularidade”.

Nesse sentido, os transproprianos constituem apenas um entre os vários grupúsculos para os quais estamos em vias de passar por uma mutação radical e violenta, que deixará para trás a humanidade conforme nós a conhecemos. Para esses agrupamentos futuristas, eles mesmos são apenas o estágio final de uma evolução que culminará com o advento da era pós-humana. A espécie humana será extinta com sua chegada: nisso coincidem esses novos apocalípticos, partidários de uma idéia lançada pelo matemático e escritor de ficção científica Vernor Vinge, em 1993.

Em resumo, Vinge pretende que a Singularidade seria uma mutação radical em nosso modo de ser e no próprio mundo, que está prestes a ocorrer, em virtude do desenvolvimento de nossa civilização maquinística. "Argumento que estamos à beira de uma mudança comparável a do aparecimento do homem sobre a face da Terra. A causa para tanto é a iminente criação por parte da técnica de entidades com inteligência superior a do homem", disse Vinge (1993).

Para o autor, a singularidade abalará profundamente nossa noção do ser humano, criará um novo tempo, cujas circunstâncias estarão além do bem e do mal, como dizia Nietzsche. Eivado de alusões às idéias do pensador, esse profeta da cibercultura defende no texto citado que "a essência da singularidade é a super-humanidade". Afinal, o evento "porá de lado todas as regras anteriores e isso, talvez, num piscar de olhos, numa escala exponencial além de qualquer pretensão de controle". Acontecimentos que antes ocorreriam no espaço de milhões de anos, "provavelmente ocorrerão [rapidamente] no próximo século", sem que nada possamos fazer, devido "à competitividade inerente ao ser humano e às possibilidades contidas na tecnologia."

No século XXI, haverá a ascensão de uma espécie alienígena em um mundo no qual as atuais convenções não mais serão aplicáveis. O cenário é incerto, poderá ser o céu, mas também um inferno. Apenas é certo que a vida, tal como a conhecemos, desaparecerá. Diante dessas idéias, a originalidade dos prometeístas e outros grupos pós-humanistas reside no fato de significarem como moralmente positiva a possibilidade apocalíptica da singularidade, demonstrando que tecnófilos e tecnófobos compartilham da mesma crença de fundo no poder da tecnologia.

Candidatos a sucessores da seita do mesmo nome criada pelo suprematista branco William Luther Pierce no começo dos anos 1960, os prometeístas, com efeito, são uma das últimas seitas a se apresentarem no ciberespaço com propósito de defender essas idéias. Pequena facção pós-humanista neopagã fundada por Matt Nuenke (Marcus Eugenicus) em 2002, eles defendem um eugenismo vanguardista, que mal esconde seu anti-semitismo visceral, se não seus sonhos de reconstruir o estado totalitário com a ajuda das tecnologias de vanguarda.

> O mundo se tornou prisioneiro de uma tendência igualitária, disgênica, socialista e de esquerda, da qual nós pretendemos estar livres e nos libertar totalmente [...] porque só há um meio de maximizar nossa viabilidade: a sobrevivência de novos genes e de espécies pós-genômicas (www.cosmotheism.net).

Contra essas tendências de extrema-direita e as fantasias de uma espiritualidade fundada em todo o tipo de ficção científica de grupos como os raelianos, mas não menor pensamento tecnológico e utopia futurista posiciona-se o agrupamento pós-humanista mais consistente e representativo surgido até o momento: A World Transhumanistic Association.

Fundada em 1998 por Nick Bostrom e David Pearce, a associação congrega atualmente cerca de 15 entidades, possuindo quase quatro mil sócios de uns cem países (2006), e se propõe a servir de plataforma organizacional para os grupos interessados em promover o pós-humanismo. Existem seções em doze países e seus quadros incluem pesquisadores de várias empresas e sociedades científicas, tais como a Alcor Life, o Foresight Institute, o Singularity, The Society of Neuronal Prostethic, etc.

A WTA rejeita coloração política: em seus quadros, encontramos um espectro que vai da direita à esquerda, do conservadorismo a várias formas de esquerdismo. O objetivo é livrar o transhumanismo da inconsistência cultural que, segundo seus críticos, possuiria, promovendo sua respeitabilidade acadêmica, moral e intelectual. Advoga-se o uso ético da tecnologia para expandir e eventualmente ultrapassar positivamente as capacidades humanas e se opera regularmente através de publicações via Internet.

O *Journal of Transhumanism* (1998) foi sua primeira publicação acadêmica, atualmente editada on-line com o título de Journal of Evolution and Technology. O comitê é formado por dez membros eleitos pelos associados. Os programas em atividade se ocupam da saúde global, comunidade e tecnologia, ética e novas tecnologias, direitos humanos e autodeterminação, melhoria de vida e perspectiva de futuro (utopia e distopia).

A WTA busca fazer proselitismo e poder contar com pessoas capazes de desenvolver atividades publicísticas nos âmbitos escolar, científico, propagandístico, jornalístico e governamental. Os associados são incentivados a propagandear o transhumanismo para os leigos, através de veículos próprios ou em conexão com os meios de comunicação exis-

tentes em sua área de moradia ou atuação, além de participar das atividades on-line em nível mundial e organizar capítulos locais da entidade, via ou não suas organizações coligadas.

Resumindo, afirmaríamos, à luz do visto, que o pós-humanismo é um movimento desarticulado de agrupamentos, concepções, filosofias e estilos de vida que, visto genericamente, ambiciona controlar o mundo e transcender a condição humana, conforme anunciado por Bernal.

6.4 *Anúncios de uma aventura perigosa?*

Rémi Sussan tem razão, cremos, em afirmar que esses movimentos, em geral, tendem a ter vida curta, provavelmente não conseguirão se converter em pensamento influente junto às massas, porque lhes falta "uma verdadeira compreensão dos desejos humanos no que eles possuem de menos racional, de mais frouxo, de mais poético, das tantas pulsões que eram satisfeitas pela contra-cultura [da qual provieram], mesmo que isso ocorresse à custa do rigor científico" (2005, p. 178).

Porém, também convém ver o problema no sentido oposto e perguntar se esses movimentos, ao contrário, não são sintomas de uma metamorfose no pensamento que se expressa em outras vias e que se propaga de forma cada vez mais ampla por nossa atualidade. Vendo bem, apostamos, os movimentos pós-humanistas precisam ser conhecidos porque reverberam intelectualmente uma sensibilidade cultural e um projeto tecnológico que podem a abalar nosso mundo histórico muito rapidamente. Figuras como Kevin Warwick, Wendy Carlos, Stephen Hawkins e outros são prova de que os ciborgues não são apenas personagens ficcionais, mas entidades que poderão se tornar cotidianas.

Durante séculos, o homem teve de se submeter aos mais variados tipos de rituais, que inscreviam em seu corpo as marcas e obrigações prescritas pela ordem coletiva. Agora parece estar se esboçando em nosso horizonte o aparecimento de um indivíduo experimental, conforme o qual nossa identidade cultural e biológica se predispõe à intervenção tecnológica e maquinística. A condução da vida paulatinamente se deixa pautar por princípios tecnológicos, depois de ter se guiado por normas religiosas, políticas e morais. Somos cada vez mais inclinados a fazer

transplante de órgãos, cirurgias plásticas, a fortalecer a saúde, prevenir doenças, consumir drogas, etc.: isto é, um conjunto de práticas que aponta para um devir ciborgue.

> Neste começo de século XXI, as esperanças, temores, decisões e rotinas de vida modeladas em termos dos riscos e possibilidades existentes na nossa existência corporal e biológica suplantam quase todas as outras como princípios organizadores da uma vida baseada na prudência, responsabilidade e escolha (Rose, 2006, p. 18).

Segundo Nancy Hayles, o pós-humano significa a superação do sujeito liberal humanista, responsável por tantos de nossos pesadelos históricos. Nesse sentido, apenas eventualmente significa um ciborgue ou pior, uma entidade maquinística. Quer haja ou não alterações no corpo, o processo do pós-humano todavia já está aberto, porque é um processo performativo, ainda que não-universal. “Os novos modelos de subjetividade que emergem de campos como a ciência cognitiva e a vida artificial implicam que mesmo um *homo sapiens* biologicamente inalterado já conta como pós-humano” (Hayles, 1999, p. 4).

Destarte, o problema não consistiria mais em saber se seremos pós-humanos, porque essa via já se pôs em marcha, mas sim o tipo de pós-humanidade que possuiremos:

> Subjacente a nossas obsessões está a questão oportuna: quando o humano encontrar o pós-humano, será um encontro para pior ou para melhor? O pós-humano preservará o que continuamos a valorizar no sujeito liberal? Ou esse será aniquilado quando houver a transformação? Num futuro pós-humano ainda haverá agência individual e vontade livre? Seremos capazes de nos reconhecermos após a mudança? Ainda haverá eu para reconhecer e ser reconhecido? (p. 281).

Hans Moravec nos fornece razões para supor que essas perguntas têm sua razão de ser, apesar de ter revisto bastante esse tipo de julgamento em suas últimas declarações. Durante entrevista a Marc Dery (1993), ele declarou que não se preocupa com os efeitos sociais e econômicos da robótica. “Diante deles, pouco importa o que farão as pessoas: elas serão deixadas para trás, como acontece com o segundo estágio de um foguete”. Para ele, prossegue, a máquina inteligente continuará fazendo seu percurso sem ligar para nós. “Atualmente podemos constatar que algumas pessoas e certas culturas fracassam mais gravemente do

que outras". Assim sendo, "Importa para nós que os dinossauros tenham sido extintos?" (Citado em Sussan, 2005, p. 174-175).

Hayles intervém nessa polêmica dizendo que a resposta para tanto não é teórica, dependerá da prática, das ponderações e conflitos que tivermos em um mundo onde nosso destino está indissociavelmente ligado às máquinas, mas não fica só nesse juízo analítico. A concepção política com que ela entende o problema do pós-humano a leva a defender a idéia de que essa construção em andamento não precisa ser anti-humana.

> Localizado dentro da dialética do acaso e padrão e fundado numa realidade corporificada, mais do que na informação desencarnada, o pós-humano pode fornecer recursos para representar a articulação do humano com as máquinas inteligentes [noutra perspectiva] (Hayles, 1999, p. 287).

A pesquisadora defende que não é o caso de se pensar e agir no sentido de se alcançar a chamada singularidade, porque isso não se fará sem grave prejuízo, inclusive de nossa extinção catastrófica, mas sim de ampliar nossas faculdades corporais através de próteses, maximizar o potencial humano, concluindo que, por esse caminho, poderemos evitar a senda anti-humana e o credo apocalíptico contido no movimento pós-humanista contemporâneo.

Com essa outra visão do problema, podemos suplantar o sujeito liberal humanista, sem aderir ao maquinístico, embora esteja claro que "isso não é necessariamente o que o pós-humano será, mas apenas o que ele pode ser", se o resultado do conflito for a vitória de "uma visão do humano que use o pós-humano como alavanca para evitar reinscrever e, assim, repetir alguns de nossos erros no passado" (p. 288).

O progresso técnico é um dos eixos através dos quais aprendemos a buscar alívio para nossos sofrimentos e condições mais favoráveis de sobrevivência, mas ele também pode se tornar, como é fato constado na história, uma das formas de obtermos poderio político sobre os outros, impormos privilégios econômicos e praticarmos todo o tipo de violência contra a natureza e nossa própria espécie.

> A expectativa de uma salvação última por meio da tecnologia, independentemente do seu custo imediato em termos sociais e humanos, tornou-se com o tempo uma ortodoxia silenciosa, reforçada por um entusiasmo induzido mercadologicamente pela novidade e sancionado por um anseio milenarista em novos começos (Noble, 1999, p. 207).

Atualmente, a pesquisa científica depende menos da procura de conhecimento do que da geração de valor através de criação de produtos, a exploração econômica da vida mesma ainda é mais relevante do que a elaboração do saber a seu respeito e a pesquisa de uma forma de vida menos causadora de opressão, sofrimento e desigualdades.

Os movimentos pós-humanistas e seu questionamento são uma projeção ao mesmo tempo fantasiosa e intelectualizada da emergência de um novo cenário, em que isso, em parte de forma alienada, em parte de forma reflexiva, pode vir a ter uma mudança de direção.

O aparecimento de lutas sobre a experimentação científica, sobre o sentido da pesquisa biogenética, pelos recursos públicos investidos em tecnologia, pelo reconhecimento de novos direitos, por mudanças de sexo, pela reprodução artificial, sobre a exploração do próprio corpo, pelo consumo de drogas, etc. é sinal de que a cibercultura provavelmente será cenário de uma redefinição do que seremos e do que implica o poder na era da técnica maquinística.

Para concluir, acontecimentos como esses projetam um novo cenário de lutas, cujo foco, mais do que a vida, é algo em que está em jogo a própria definição do que é ser humano (cf. Rose, 2006).

Referências

BERNAL, J. *The world, the flesh & the devil*. Bloomington: Indiana University, 1969 (Internet).

BOSTROM, Nick. History of Transhumanist Thought. *Journal of Evolution and Technology* - Vol. 14 - April 2005.

CARONIA, Antonio. *Il cyborg*. Milão: Shake, [1985] 2001.

DREXLER, Eric. *Las nanotecnologias*. Barcelona: Gedisa, 1995.

ELLIOTT, C. Transhumaniusm: Humanity 2.0 *Wilson Quarterly,* Autumn 2003.

FM-2030. *Are you a transhuman?* Nova York: Warner Books, 1989.

GARREAU, Joel. *Radical evolution*. Nova York: Dubleday, 2005.

FUKUYAMA, Francis. *Nosso futuro pós-humano*. Rio de Janeiro: Difel, 2002.

GRAY, Chris (org.) *The cyborg handbook*. Londres: Routledege, 1995.

HARAWAY, Donna. O manifesto cyborg. In David Bell & Barbara Kennedy (orgs.): *The cybercultures reader*. Londres: Routledge, 2000.

HAYLES, Katherine. *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

HORGAN, John. Brain chips and other dreams of the cyber-evangelists. In *Chronicle of higher education* no. 3 (Internet, 2005)

HUGHES, James. *Citizen cyborg*. Bolder: Westview Press, 2004.

JAHN, Karl. *In Defense of Humanity: Against Transhumanis* (Internet, 1999)

KURZWEIL, Ray. *The age of spiritual machines*. Nova York: Penguin, 1999.

LEARY, Thimothy. *Info-psychology*. Nova York: New Falcon, 1987.

MORAVEC, Hans. *Robot*. Nova York: Oxford University Press, 1999.

MORE, Max. *On Becoming Posthuman*. Extropian Journal, 1994 (Internet).

NOBLE, David. *The religion of technology*. Nova York: Penguin, 1998.

OVERHAGE, Paul. *A caminho da pós-humanidade*. Petrópolis: Vozes, 1970.

RAMEZ, Naam. *More than human*. Nova York: Broadway, 2005.

REGIS, Ed. *Great Mambo Chicken and the Transhuman Condition.* Woburn(MA): Perseus, 1990.

RÉGIS, Fátima. A subjetividade ciber: ciborgues, ciberespaço e cyberpunk. In *404nOtF0und*, VOL 1, N. 27, abril/2003 (Internet).

ROSE, Nikolas. *The politics of life itself*. Oxford: Blackwell, 2006.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, L. G. *Politizar as novas tecnologias*. Rio de Janeiro: 34, 2003.

SFEZ, Lucien. *Técnica e ideologia*. Lisboa: Instituto Piaget, 2002.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2001.

STOCK, Gregory. *Metaman*. Nova York: Simon & Schuster, 1993.

STONE, Alluquere. *The war of desire and technology at the close of the mecahnical age*. Cambridge: MIT Press, 1995.

SUSSAN, Rémi. *Les utopies posthumaines*. Paris: Omniscience, 2005.

VINGE, Vernon. On the Singularity. (VISION-21 Symposium sponsored by NASA Lewis Research Center and the Ohio Aerospace Institute, March 30-31, 1993, Internet).

WARWICK, Kevin. *I ciborg*. Londres: Garnder's, 2000.

Internet:

www.transhumanism.org.
www.extropy.com
www.transtopia.org.
www.cosmotheism.net
www.minduploading.org.
www.kurzeillAl.net
www.aleph.se/Trans
www.foresight.org.
www.betterhumans.com
www.jetpress.org
www.vastmind.com
wikipedia/transhumanism





Fritz Lang:
Metropolis (1926)

7

O pós-humano: episteme, senha e sentido

Durante mais de um século, o Ocidente e em seguida o planeta todo foram tentados pela utopia política socialista. Surge agora, em meio ao pó que dela restou, uma outra, de cunho ainda mais tecnológico. Referimo-nos à utopia do ciborgue, do meta-homem, do pós-humano. Ninguém negará que era político o conteúdo do projeto socialista surgido na primeira metade do século XIX. Porém, seu telos visava à administração das coisas, em vez do governo dos homens, base da arte da política, conforme ela foi definida na velha Grécia.

Com isso, acusamos seu embebimento originário numa forma de pensamento que, hoje, anima a utopia da cibercultura, o pós-humano, e que podemos chamar de pensamento tecnológico. De fato, também essa utopia encarna uma versão, só que mais radical e pouco indicada, do tema do fim da história, este tema mesmo que não pára de obcecar o homem ocidental desde a Idade Média.

A principal diferença entre ambas é que, no caso atual, tratar-se-ia de pôr fim ao homem, por meio do estabelecimento de um organismo maquinístico imperial e planetário. No socialismo, ao invés, tratava-se apenas de pôr fim à política e ao poder político, à dominação do homem sobre o homem, ainda que via criação de uma tecnocracia.

Quer num caso, quer no outro, verificamos, de todo jeito, a presença dessa forma de pensar surgida com a modernidade que é a do pensamento tecnológico. Quem supunha que as utopias haviam morrido deveria, portanto, rever suas convicções. O socialismo era um projeto político, que possuía uma dimensão utópica. Hoje, ele reduziu-se a tal, uma utopia sem base histórica. O capitalismo tecnocrático imperante, todavia, não pode passar sem uma utopia, um imaginário social, enquanto formos o que somos, entidades falantes, isso seja ou não motivo de reflexão.

Quem sabe, vale perguntar, a figura do pós-humano não possa vir a se tornar esse meio de articulação, o novo veículo da utopia que, pensávamos, supostamente teria se ido com o fim da história? Quem sabe, não está na hora, noutros termos, de começar a olhar com mais atenção para essas dezenas de cientistas de convicção religiosa, tecnocratas marketeiros, consultores espertalhões, seguidores de seitas duvidosas, políticos futuristas e publicistas baratos, de cujas cabeças promanam, seja em tom de ufanismo, seja em tom desesperado, as projeções, fabulações e fantasias acerca de nosso futuro pós-humano.

Objetivando esclarecer o que é chamado hoje de o pós-humano, sustenta-se neste texto a perspectiva de que ele pode e deve ser visto sobretudo como sinal histórico de uma época, como senha de um problema da espécie, a nossa, na era da técnica maquinística. Nos tempos modernos, encarnada no homem, mas sobretudo na máquina, a técnica acabou se tornando o signo mais aparente de nossa relação com o mundo e a força a partir da qual procura se articular toda a nossa existência.

Pensá-la com os recursos da filosofia digna de seu título significa, por sua vez, explorar as hipóteses mais extremas em curso nesse contexto e indagar de onde provêm sua hegemonia e valorização, mas também tentar medir forças e criticar seu imperialismo planetário. Afinal de contas, só há verdadeira filosofia onde o espírito se esforça por manter-se em liberdade, unicamente onde entramos em luta para conquistar alguma independência espiritual, senão tentar encontrar uma forma de vida melhor do que a atual.

No caso em juízo, a tarefa significa, essencialmente, procurar onde se origina a força estranha, fascinante e perturbadora que a tecnologia maquinística exerce sobre a humanidade. De modo mais especial, perguntar qual é esse poderio do ponto de vista de sua essência e em relação à senha do pós-humano, à luz de uma reflexão histórica e filosófica.

Segundo a reflexão crítica, recordemos, os conceitos são mais que recursos do pensamento e não se deixam reduzir à simples ideologia. As categorias com que pensamos são também figuras metafísicas, através das quais se articulam reflexivamente as épocas que se superpõem na história. Nesse sentido, representam, por certo, falsa consciência das condições reais de existência numa dada época. Além disso, essas figuras, no entanto, também articulam o pensamento formador de cada um desses tempos.

De certo modo, figuras como essas estruturam os modos de pensar que em cada uma dessas eras predominam e através dos quais procuramos instituir suas verdades fundamentais. Assim sendo, parece razoável sustentar, porém, que suas variações podem servir de registro das principais mudanças da experiência humana, dado seu caráter genérico e suas pretensões universalistas.

Qual pode ser o efeito da reflexão sobre o problema do pós-humano a partir dessas premissas? O presente texto é um ensaio de resposta a essa pergunta. Nesse sentido, o principal é levantar pontos para a reflexão, elencar problemas e fornecer referências. Significa que privilegiamos a fórmula em vez da argumentação, o relato em vez da prova, a provocação em vez da demonstração. Confiamos, porém, que essa aposta não nos tornará irresponsável, ao tratarmos dessas questões, que todavia precisam e devem passar a fazer parte das nossas preocupações intelectuais, visto serem em torno delas que se está construindo o futuro de nossas sociedades.

7.1 *Elementos da problemática*

Desde Nietzsche, o pós-humano inscreve-se reflexivamente na agenda intelectual da humanidade ocidental. “A humanidade não é fim, mas meio”, disse o filósofo, acrescentando: “a humanidade é apenas matéria de experimentação, um enorme excedente de fracassos, um campo arruinado” (Nietzsche [1998], p. 120). Depois disso, pouco a pouco, começou a despontar toda uma história, que não cabe recordar aqui, mas que, via inumeráveis mediações, desemboca nos escritos de importantes arautos da tecnocultura contemporânea.

Nietzsche e os que lhe seguem, senão muitas vezes o reivindicam (movimento extropriano, por exemplo), com efeito, merecem atenção. O filósofo e esses outros todos sinalizam ou revelam, para quem sabe ver, o caráter cada vez mais enigmático do homem e a beira de abismo por que já passeia o ser humano neste novo início de século. Quem pode e sabe ver começa a perceber que nosso progresso na sociedade tecnológica, se há, é em direção ao ser-artificial e que ele pode acarretar nosso virtual encerramento numa espécie de organismo maquinístico de extensão planetária.

No passado, a máquina costumava ser vista ambiguamente: por um lado, como ponto de partida ou apoio para o desenvolvimento de uma cultura em si mesma emancipadora para o homem mas, por outro, como elemento capaz de escravizá-lo e desintegrar as formas de vida social. A máquina era, para alguns, ordenadora do poder técnico sobre a natureza e meio para formação de um futuro melhor para o homem, outros a viam, porém, como via de sua destruição e alienação (desumanização).

Embora o movimento tecnocrático não tenha parada de avançar e fazer adeptos, as forças contrárias à sua imposição estavam bem instaladas em várias instituições, fossem ou não tradicionalistas. Ainda há poucos anos, por exemplo, o Black Sabbath, conhecido conjunto de heavy metal, podia repetir em suas canções, sem má consciência, a crítica faustiana à técnica maquinística, em que pese toda a heterodoxia moral que caracteriza o grupo. Em *Dehumanizer* (1992), citemos um caso, seus músicos reúnem canções em que, sem passar vergonha, eles se vêem comentando negativamente as seqüelas do mundo técnico. "Computer God", apenas para ilustrar, alerta para nossa extinção na era da máquina informatizada:

Aguardávamos a Revolução,
mas eis que surge uma nova e clara visão: a do genocídio.
O Computador Deus – eis a [fonte da] nova religião.
[...]
Doravante seremos soldados de cristal,
tocamos no amanhã: energizem-se!
Sonhando digitalmente, seremos os próximos a ser corrigidos.
O homem é um erro, que será brecado, sem dúvida!
Dê uma olhada no reflexo que está diante de você:
O homem vai se converter em aço!

Agora, porém, parece estar havendo um aplainamento da relação de fascínio e repulsa diante da máquina que caracterizou nosso percurso desde o século XVII, em especial no que diz respeito à condição humana, porque ao horror expresso na afirmativa de que "o homem não é uma máquina", postula-se cada vez mais que, doravante, devemos aceitar uma pós-humanidade maquinística.

> Visando a defender seu posicionamento e a justificar seus custos, os primeiros tecnocratas insistiam que a combinação de seu entendimento [sobre o mundo] e sua técnica aumentariam o abastecimento de bens e serviços para a sociedade, reduziriam a labuta, aliviariam a dor, ampliariam o conforto e expandiriam os horizontes da liberdade humana (Noble, 1984, p. 42).

Segundo as vanguardas da cibercultura, o progresso tecnológico não mais precisa dessa mitologia, segundo a qual a pesquisa científica e a criação de novos utensílios são para o bem da humanidade. O sujeito humano será sublimado pela máquina e convertido em organismo cibernético. O projeto em causa atualmente é o de suplantar o homem, mediante a sua própria transcendência maquinística. O objetivo não é apenas promover a máquina, mas usá-la para negar o homem. A pesquisa tecnológica e a nossa vontade de poder convergem, com razão, no sentido de projetar a figura do super-homem e a utopia da Grande Saúde (Sfez, 1996).

Desde o século XIX, o conceito metafísico de humanidade vem sendo substituído pelo conceito científico de espécie. Nietzsche fala do homem como espécie, introduzindo o termo no centro da filosofia e da atividade reflexiva do pensamento (cf. Marton, 1990). No entanto, a ultrapassagem decisiva em relação àquela noção se dá com sua substituição pelo conceito de unidade de informação (genética). Segundo o pensamento cibernético subjacente à tecnociência contemporânea, o enigma da vida se resolve na manipulação de informações, o mundo não é senão uma rede ou rizoma de informação.

Destarte, passamos assim, contudo, para um plano infra ou não-humano de pensamento; abre-se uma nova episteme, em que de fato o homem não tem qualquer significação. Depois de ser visto por séculos como animal racional e criatura divina, o homem se tornou também um ser vivo na virada para os tempos modernos.

Porém é só no final do século XX que surgem as bases para ele ser reduzido a tal, mas num outro plano, com o avanço das biotecnologias e dos dispositivos de informática que lhe dão sustentação. Do ponto de vista dessas tecnologias, amarradas no pensamento cibernético, o homem é uma entidade que não está mais em questão. Constitui um epifenômeno, cujas feições e problemas, virtualmente, resolvem-se no plano intramolecular, através de manipulação genética ou bioengenharia.

> A percepção de que os corpos, como informação, remetem tanto a relações quanto a formas fixas é uma das mais interessantes idéias surgidas no ponto de junção entre cultura e tecnologia. O significado da mesma é o de que os corpos jamais são, nesse contexto, entidades discretas (Murphie e Potts, 2003, p. 130).

Por outro lado, nosso corpo se aparelha de recursos artificiais e meios protéticos concebidos cientificamente, como substâncias sintéticas e regenerativas, marca-passos eletrônicos, pele e órgãos artificiais, captadores visuais e auditivos, pernas mecânicas computadorizadas etc. Stephen Hawkins, Sterlac, Kevin Warwick, Wendy Carlos, Allucquere Sandy Stone, Steve Mann, Robert Chrorost e Roberta Close são, cada um a sua maneira, organismos modificados pela tecnociência que sinalizam não apenas nosso futuro ciborgue, mas a vontade de poder e o cunho perturbador das fantasias das quais ela depende. "Quanto mais eles podem lidar com ambientes distintos e mutáveis, mais eles se tornam poderosos [graças à tecnologia maquinística]" (ibidem, p. 131).

Porém, isso é só o começo, porque prosseguindo, haveria que falar dos projetos engajados em sua completa reengenharia genética, com sua alocação em ambientes puramente tecnológicos ou mesmo com sua sublimação maquinística, conforme não param de os espalhar os vários apóstolos do pós-humano.

> Hoje, os escritos de muitos cientistas, engenheiros e homens de negócios consagrados com efeito proclamam cruamente que, no final das contas, o telos da ciência nada tem a ver com o atendimento das necessidades humanas ou o alívio das velhas aflições da humanidade [...] mas com a criação de uma criatura totalmente nova, chamada por nomes como ciborgue, robô, super-homem, pós-humano ou meta-homem (Winner, 2002, p. 2).

Como para Arthur C. Clarke, porta-voz mais antigo desse entendimento, os arautos dessas figuras futuristas afirmam que "não temos nada que lamentar e ainda menos a temer" com o fato de estar ocorrendo uma "síntese entre homem e máquina" que, no limite, pode conduzir à eliminação dos nossos "componentes puramente orgânicos" em favor dos puramente artificiais: "por que, afinal, deveríamos crer que nossa espécie seja imortal", pergunta-se o autor do texto que serviu de base para o roteiro do filme *2001: Odisséia no Espaço* (Clarke apud Winner, 1977, p. 59).

Peter Sloterdijk observa a respeito disso tudo que parece cada vez mais próxima de nós, isto é, cotidiana, a percepção de que somos produto de uma espécie de máquina, uma engrenagem simultaneamente técnica e antropológica. O filósofo crê, sem pensar mais a fundo, que essa antropotécnica, como ele a chama, tenha existido desde o princípio. No entanto, nada mais é tão duvidoso, visto que tanto técnica quanto homem, vendo com precisão, só aparecem como categorias eficazes ou ficções efetivas a partir da antiga Grécia. O principal, porém, é que, atualmente, continua o autor, encontramo-nos cada vez mais próximos de notá-la cotidianamente: isto é, estamos nos conscientizando do fato de sermos tal engrenagem.

Para ele, o Ocidente parece estar se tornando palco de um processo movido por nossa espécie sobre e contra ela mesma e “cujo desafio é dar uma nova definição de ser humano” (Sloterdijk, 2001, p. 32). Assim sendo, porém, a publicidade feita em torno do futuro pós-humano seria vista bem como um momento bastante revelador dessa conjuntura e cujo principal problema em termos espirituais seria seu misto de cegueira e ingenuidade: a cegueira histórica e a ingenuidade filosófica próprias de um pensamento carente da capacidade de auto-reflexão.

No pensamento tecnológico, como é óbvio no humanista, embora seja daquele que se trata nestas páginas, porque é ele que mais e mais nos comanda, supõe-se ou se trabalha com a crença de que o homem sempre existiu, quando isso de modo algum é evidente do ponto de vista filosófico e histórico. O pressuposto de suas intervenções também é o de que o homem é dado, que esse sempre esteve aí, desde que apareceu como espécie, quando, realmente, o conceito é uma invenção recente.

> A maioria das pessoas na maioria das sociedades durante a maior parte da história teria ficado espantada com uma categoria tão abrangente. A maioria teria sentido dificuldade de compreender a palavra *humano* ou encontrar um equivalente para o termo em sua própria linguagem, exceto como um modo de designar os membros do próprio grupo. A elas, os outsiders pertenceriam a alguma outra classe, alheia, junto com os animais ou os demônios (Fernéndez-Armesto, 2007, p. 14).

Portanto, verifica-se que, do ponto de vista histórico, o homem é uma construção e que essa construção, uma vez acabada, logo se viu colocada em questão pelo pensamento. O pensamento tecnológico es-

quece ou ignora que esse processo de construção não é menos histórico e, portanto, inicialmente relativo, do que a própria figura que ela origina, isto é, o homem. Consoante essa perspectiva, humano e pós-humano são construções determinadas, que emergem de diferentes configurações de cultura, tecnologia e corporificação, como bem notou Nancy Hayles (1999, p. 33).

Nietzsche talvez tenha sido o pensador que se mostrou mais sensível a essa idéia, mas não a entendeu de todo. Para ele, o homem é um supra-animal, no sentido de que, indo além da besta, possui uma capacidade criadora. Nesse sentido, citando frase conhecida, é uma corda estendida entre o animal e o supra-humano. Aparentemente, o filósofo, todavia, não viu que a condição supra-humana, aquilo que nele aponta para além do homem, depende, do ponto de vista da história, da aplicação de um esquema evolucionista exclusivo de seu tempo, que – como se sabe – tensiona, junto à idéia do eterno retorno, o pensamento de Nietzsche.

Conforme o entendimento do filósofo, o supra-humano pressupõe o humano para poder ser proferido ou projetado. Apenas num esquema de filosofia da história, porém, é que esse teria sido precedido pelo animal. Marcel Mauss corrige esse ponto de vista, sugerindo pioneiramente que apenas nas civilizações antigas é que se desenvolve a concepção do que chamamos de homem como uma entidade isolada e completa, ainda que não autônoma. O remédio mesmo se origina, porém, da forma como Heidegger se apropria das idéias de Spengler.

7.2 *Heidegger, Spengler e a questão do homem*

Heidegger retirou de Spengler a tese de que possuímos a capacidade de formar diversos mundos e de que, em vários deles, "não há história, não existe o universo como história" (Spengler, 1934, v. 1, p. 17). O Ocidente ignora os limites que necessariamente restringem a validade de suas pretensões, porque forma um mundo entre tantos outros. Houve outros antes do seu e outros poderão advir nos próximos milênios. Assim sendo, sempre que enfrentamos outras épocas, tendemos a projetar em seu mundo a visão que estamos aptos a alcançar, muito mais do que entendê-la é segundo suas próprias categorias ou princípios de instituição (p. 51).

> Em lugar da monótona imagem de uma história universal em linha reta, que se mantém apenas porque fechamos os olhos diante do assustador número de acontecimentos, vejo o fenômeno de múltiplas culturas poderosas, que florescem com vigor cósmico no seio de uma terra mãe, à qual cada uma está unida por todo o curso de sua existência (v. 1, p. 38).

Heidegger também encontrou em Spengler a proposição, por ele mais tarde retomada, de que, pensando rigorosamente, chegaremos à conclusão de que a técnica, por exemplo, existe apenas para nós. Como disse Spengler, rigorosamente falando, "não existe técnica no antigo Oriente" (v. 4, p. 345). Segundo esse autor, explica-se, a história não tem sentido, porque é uma sucessão desconexa de culturas. As formas culturais surgem, se expandem, entram em declínio e, por fim, acabam passando, de modo que só se pode falar em técnica a partir de sua invenção, com o aparecimento da Grécia.

Vendo bem, não existem verdades absolutas em termos totais: elas são relativas a cada época e assumem diferentes formas. O próprio homem não existe fora de uma época específica, a ocidental. O Ocidente é um fenômeno histórico, limitado em forma e duração, que não está em marcha perpétua, de acordo com nossas idéias e esperanças (v. 1, p. 66). Os fenômenos humanos, como tais: humanos, nada têm, portanto, de evidentes: "A humanidade é um conceito zoológico, ou uma palavra vazia", disse Spengler (p. 37).

Heidegger extraiu dessas observações o entendimento de que, sempre que se fala em cultura (humana), tende-se a esquecer que nenhuma das suas categorias envolvidas (homem e cultura) existiu sempre, que tudo é criação coletiva e temporal (social e histórica, como diria Castoriadis). Embora ambas se conectem para caracterizar o humanismo, suas conjunturas de emergência são bastante distintas. Enquanto a cultura só teria surgido no final do século XVIII, o homem surge no mundo clássico da Antigüidade. Remonta ao declínio da Grécia, isto é: do final do período pré-socrático, a origem de um pensamento antropológico "que nos pede para interpretar o mundo de acordo com a imagem do homem e, além, para que substituamos a metafísica pela *antropologia*" (Heidegger, 1991, v. 4, p. 86).

Provém dessa época, com efeito, a concepção posteriormente transmitida e espalhada mundo afora pelos romanos de que somos homens. Os pensadores gregos do final do período clássico elaboraram a primeira

antropologia, na medida em que cunharam o conceito para o chamamento que então nos fazíamos como *antropos* (“isto que se inclina a partir de baixo em alguma direção”). Para eles, este *isto* é, em essência, um animal falante, um *zôo logos*, algo que os romanos, retomando com o termo *homo*, todavia também reinterpretaram de maneira significativa, definindo-o como o animal que calcula (racional, no sentido de *ratio*).

Para o pensador, o humanismo é, portanto, um sentido histórico formador de mundo, uma figura metafísica, que passa por sucessivas interpretações, às vezes individualista, outras coletivista; às vezes acessória e subordinada, outras exclusiva e imperial. O elemento comum é a concepção do homem como animal racional e a preocupação contida nele de liberar as possibilidades desta figura; a certeza em poder definir seu destino e a segurança em manter e fortalecer sua vida.

> Trata-se de algo que ocorre em termos de modelagem de sua conduta moral, como salvação de sua alma imortal, como expansão de seus poderes criativos, como desenvolvimento de sua razão, como fomento de sua personalidade, como despertar de seu sentimento cívico, como cultivo de seu corpo ou como uma combinação apropriada de todos ou de parte destes *humanismos* (Heidegger [1967] 1998, p. 181).

Destarte, humanismo significa em essência nosso posicionamento no centro da existência, ainda que não necessariamente como o mais valioso e importante e, jamais pura e simplesmente de fato, como seu total senhor, ainda que seja essa a pretensão. Segundo Heidegger, um evento deste porte, a criação ou instituição de um centro, jamais concerne apenas ao que está ao nosso alcance, malgrado nossas pretensões mais ambiciosas e totalitárias.

Em última instância, a verdade acerca do nosso ser, eventualmente humano, é objeto de um combate entre os entes que dispõem da palavra. O Ocidente é este mundo em que nos instituímos como mais ou menos humanos, sem jamais o sermos de todo, ou pura e simplesmente. Nele, somos chamados a nos tornar tais, embora o que seja o homem e o humano nunca tenha ficado bem esclarecido, é algo que nunca está decidido definitivamente.

Conclui-se, portanto, que a condição que nos atribuímos desde a época clássica (a condição humana) jamais deixou de ser disputada. Quem era e é humano nunca foi decidido de forma absoluta: bem pelo contrá-

rio, sempre ensejou contestação, sempre foi motivo de luta e interpretação. A sucessão de crimes e atrocidades cometidos ao longo da história só não é humana para quem adota um dos partidos em liça: convém nos darmos conta de que, além de disputada, a humanidade é uma, entre outras, de nossas perspectivas de interpretação da existência.

Brian Morris corrobora indiretamente esse juízo de procedência heideggeriana, resumindo vários relatos etnográficos e ampla discussão sobre o assunto. Conforme afirma o autor, os homens se desenvolvem "através da invenção e uso de artefatos técnicos" e da "orientação normativa revelada pelas sociedades". De certo, tudo isso envolve regulamentos e preceitos morais, "a transmissão cultural de um sistema de comunicação". Também "pressupõe ainda a existência de um conceito reflexivo, durador, temporalmente", mas faríamos mal em identificá-lo com o eu, senão com a pessoa humana (Morris, 1994, p. 6-7).

Embora a capacidade de autopercepção e de auto-identificação da espécie humana possa ser assumida como uma capacidade universal, não se segue daí que o conceito de *self* (eu), mas também a noção de humanidade seja uma condição necessária e, portanto, quase transcendental de funcionamento de um mundo.

Consideremos um exemplo oriundo da pesquisa etnográfica com tribos indígenas canadenses. Os Ojibwa, por exemplo, conhecem relações coletivas, mas os membros do grupo não só não se vêem como indivíduos, como sequer se reconhecem como seres humanos. Os integrantes desse coletivo não atuam com base no esquema sujeito e objeto, nem com um esquema holístico personalista, mas a partir de uma matriz ao mesmo tempo una e indiferenciada. Define ou tipifica seu modo de pensar o fato de que "eles não diferenciam de modo delimitado ou categórico entre mito e realidade, entre sonho e estado de vigília, nem traçam qualquer tipo de linha divisória entre homens e animais ... além de crerem em pessoas não-humanas" (Morris, 1994, p. 8).

Quanto ao último ponto, eles não diferem de nossos contemporâneos, aliás, porque também nós acreditamos em pessoas não-humanas, desde espíritos e santos, até animais e extraterrestres. No caso antes mencionado, porém, há especificidades. O espírito que tudo move e anima as coisas, os humanos incluídos, preside a uma série de metamorfoses, de modo que muitos objetos inanimados, para nós, podem, para eles, não apenas ser vistos como possuidores de alma, como podendo ser tratados como pessoas.

Em 2005, Daniel Everett abriu polêmica contra as teses de Noam Chomsky sobre a validade universal da competência lingüística, defendendo que há povos que a desconhecem. Os Pirahã, por exemplo, contam apenas até três, não têm palavras para designar cores, não empregam tempos verbais e não possuem mitos de criação. Pequena comunidade do extremo norte do Brasil, o coletivo não consegue encadear uma frase em outra e, por isso, sua linguagem carece de recursividade. A fala procede aos saltos indicativos, sem desenvolver articulações superiores a enunciados atômicos simples, como diria o primeiro Wittgenstein (cf. Everett, 2005).

Para nós, os estudos do antropólogo são apenas mais uma indicação de que há criaturas que, embora em muitos aspectos semelhantes a nós, não apenas não se vêem como humanos como não deveriam ser vistas como tais por uma pessoa esclarecida. Os Pirahã elaboram artefatos e coordenam vários tipos de ação, mas seria temerário afirmar que pensam como o faz um adulto médio em meio à civilização. A linguagem que compartilham só equivocamente pode ser vista como expressão de um pensamento, mesmo que chamado de selvagem, até porque eles parecem não ter a noção do que é, para nós, o pensamento. Diferentes de nós, eles, porém, não são animais, não só porque, em seus termos, não se vêem como tais, como porque nós só os chamaríamos assim, isto é, de animais, metaforicamente: eles, na verdade, poderiam bem ser chamados de pré-humanos, por nós.

Nessas situações, resumamos, os homens ainda não seriam tais, nem muito menos se deixam ver como indivíduos, ainda que os nativos saibam diferenciar entre pedras e peixes, vivos e mortos, homens e mulheres. O conceito ou noção do humano, como algo distinto e específico, ainda que submetido à natureza, ao divino ou à sociedade, inexiste, salvo impondo nosso modo de ser ao deles. Do ponto de vista de um relato evolucionista, poderíamos, nesses casos, dizer que somos pré-humanos, ainda que não animais, como seríamos levados a pensar fixando-nos no aforismo já citado de Nietzsche.

O Planeta dos Macacos, série de filmes de ficção científica, nos fornece outra situação para ilustrar ainda mais o ponto em foco. Quando os astronautas vindos do passado de nosso planeta caem num de seus estágios futuros, eles não encontram seres humanos, mas animais, com quem se assemelham exteriormente, e uma nova espécie racional, os símios, com quem passam a dividir um mesmo mundo inteligível. O cenário pós-apocalíptico descrito nas películas (a versão produzida para televisão suprimiu vários motivos de ansiedade contidos na obra

original) o é apenas para nós, não para toda espécie de inteligência. Os macacos nos sucederam nesse posto e não é à toa que nossa regressão a um estágio pré-humano se relacione com a perda da capacidade de expressão simbólica: exceto os astronautas, seríamos todos pós-humanos naquele mundo ficcional.

7.3 *De Kant a Donna Haraway*

O Cristianismo sufocou a concepção segundo a qual o homem é o animal que calcula durante cerca de um milênio, ao nos redefinir como filhos de Deus. Deixemos de lado as nuances e complicações que o tema suscita. Conforme a Bíblia, basta para exemplificar, no princípio era o Verbo. Portanto, Deus não seria originalmente pessoa, seria palavra, cuja imagem, se tivesse, inclusive não seria de acesso às suas criaturas. Porém, não é esse o ponto em questão. Queremos apenas chamar a atenção para o fato de que o Deus cristão está contaminado de ponta a ponta por essa antropologia, já que somos feitos à sua imagem e semelhança e que, popularmente ao menos, a figura que o encarna entre os mortais é a de um homem. Noutro termos, à teologia cristã é imanente um humanismo greco-romano e que este, uma vez despojado do véu religioso que o revestiu, desemboca no humanismo moderno e sua respectiva antropologia.

Nesse sentido, o período que os historiadores chamam de moderno ou proto-moderno, a época de transição do feudalismo para o capitalismo, pode bem ser visto também como período, talvez, menos de formação de uma segunda antropologia, do que de expansão da primeira. Disso dariam testemunho, aliás, o movimento de reinterpretação do direito natural como sistema de direitos humanos, o classicismo nas artes, a retomada do espírito republicano durante as revoluções, a pedagogia humanista moderna, nossos ideais de formação cultural e os esforços por definir a natureza humana que culminam, a nosso ver, nos tratados sobre a matéria escritos por Kant.

Immanuel Kant, como se sabe, pergunta pela primeira vez o que é o homem. Com ele, a evidência que nos transmitiram os latinos se torna motivo de reflexão, no momento em que é consolidada histórica e socialmente. Desde sua época, vivemos de pleno a época do homem, libertos das cadeias teológicas, mas sob a mesma subjaz uma dúvida cada vez menos silenciosa sobre o ser dessa entidade e que explode de forma

perturbadora cerca de um século depois, com Nietzsche. Os tempos modernos esqueceram ou fizeram apagar rápido demais a pergunta kantiana, enredando-se em conflitos e antagonismos sempre mais constrangedores, que culminam filosoficamente com a revolta nietzscheana contra a humanidade ocidental de finais do século XIX.

Nietzsche, vendo bem, todavia não faz muito mais do que explicitar de forma poética e enigmática um problema enterrado no fundo do pensamento moderno, uma incerteza constitutiva, que, como vimos, instaura-se no mesmo momento em que triunfa o humanismo. “Antes do fim do século XVIII, o homem não existia” (como figura do saber): Foucault não pretende dizer com isso que, nessa época, falte um conceito de natureza humana, mas sim que a maneira como ele funcionava excluía que houvesse uma “consciência epistemológica do homem” (1978, p. 402). O homem se entrelaçava à natureza através dos mecanismos do saber, e não como objeto complexo ou sujeito soberano, carecendo assim de um estatuto específico no domínio do conhecimento. De fato, isso seria obra da episteme moderna, do sistema de pensamento que, se, por um lado, assume o máximo de seu radicalismo neste instante, por outro começa a ruir com Nietzsche.

Parece-nos tolo pensar, porém, que, pouco a pouco, não prossegue por essa época a formação de uma antropologia cujas origens remontariam ao mundo clássico, e o ápice, certamente, teve lugar no final do século XIX. Importante, no caso, é observar como esse pensamento se conecta ou convive nesse período de ascensão com outro, que poderíamos chamar não apenas de tecnicista ou tecnológico, mas também de maquinístico.

Conforme observamos noutro lugar deste volume, a biopolítica contemporânea está ligada a uma idéia de pós-humano, que remonta às origens da modernidade. Ainda em meados do século XVII, Descartes e Hobbes escrevem tratados que portam no título sua referência ao homem, mas que dão conta de sua essência ou modo de ser em termos puramente maquinísticos. Costuma-se pensar na figura do andróide como algo muito atual, originada da ficção científica contemporânea, mas é bem em seus termos, de uma máquina ou robô com as formas que a tradição chama de humanas de que se trata nesses textos fundadores e logo esquecidos.

Em La Mettrie, não se fala em alma, a não ser como título mistificador de um processo mecânico de um certo tipo de corpo. O homem não tem especificidade alguma em comparação com os animais, tirando sua ca-

pacidade de raciocínio abstrato, sua capacidade de cálculo. “As faculdades da alma dependem da organização do cérebro e do resto do corpo”, porque o homem “não é nada mais, nada menos do que uma máquina” (La Mettrie, [1748] 2000, p. 59).

O pensamento organicista e, posteriormente, romântico, que associa o homem à planta, ao organismo vivo, dotado de matéria plástica e que se expressa e amolda ao ambiente de acordo com suas pulsações e ciclos temporais, costuma ser contraposto a essa abordagem. A pretensão precisa, contudo, ser relativizada, porque nele também não se deixa de notar a presença de um pensamento já influenciado pela postura experimental das ciências naturais (no caso, da biologia, hoje totalmente dependente da informática).

De Descartes e Leibniz aos profetas da cibercultura não há, portanto, ruptura no entendimento de que somos uma espécie de máquina, de um tipo especial, mas, ainda assim, uma máquina. O homem não é tanto um animal, como nos sugeriram os romanos, nem, como defenderam os cristãos, uma criatura animada pelo Todo Poderoso. Em última instância, os humanos são uma classe de máquina, de forma que a disputa passa a ser sobre o modo como esse entendimento rivaliza ou se conecta com novas pretensões em defini-lo como ser vivo, sustentadas pelo pensamento biológico a partir da virada para o século XIX.

No caso dos arautos da tecnocultura mais recente, a ruptura é no que constitui a essência dessa máquina, que passa da alma que nos é dada pelo divino criador, como era ao tempo dos primeiros filósofos citados, para a informação, como é o caso desde Norbert Wiener. O Iluminismo chegou a pensar o ser humano em termos de sistema de engrenagens e movimento de fluídos. Os propagandistas da cibercultura o pensam como um sistema de informações, ora genético, ora neuronal, mas sempre assombrado pela idéia de sua matematização maquinística.

Como o chamado ciborgue, a figura do pós-humano é ao mesmo tempo uma matriz ficcional e um objetivo silencioso das políticas que estão se projetando como centrais em nosso futuro. Noutros termos, constitui um campo de confronto e intervenção de ficções literárias, crenças religiosas, estratégias militares, práticas de pesquisa, intervenções médicas, investimentos de capital, experimentação política, etc. “O ciborgue é texto, máquina, corpo e metáfora – teorizados e postos em prática em termos de comunicações”, conforme nos diz Donna Haraway, ([1985] 1991, p. 212).

Queiramos ou não, observa essa autora, estamos nos tornando ciborgues, no sentido de híbridos formados por figuras ficcionais, mecanismos tecnológicos e substrato orgânico.

> As formas do contencioso entre mesmice e diferença em qualquer futuro possível são algo em questão na inacabada narrativa das transações que atravessam as fronteiras política, biotécnica e culturais muito específicas que separam e ligam humano e máquina num mundo globalizado em que se aposta a sobrevivência (p. 229).

Segundo o pensamento cibernético, o mundo pode ser reduzido à informação digital, abordado como um sistema padronizado de informações numéricas, que pode ser processado e, assim, conservado e manipulado de forma ilimitada. O tratamento do mundo como informação leva a sua desmaterialização. As condições que definiam nossa existência estão passando por uma reformulação e, com suas práticas e concepções, está surgindo um novo mundo, cujo sentido é tecnológico e a estrutura, maquinística.

7.4 *Conclusão*

Diante disso tudo, seria vão e ilusório confiar nas convicções ingênuas do humanismo, minado por esse mesmo pensamento tecnológico com o qual freqüentemente se entrelaça sua trajetória, mas também por uma reflexão crítica que o logrou superar e para o qual, concluindo, é preciso chamar atenção agora, ainda que muito brevemente.

Na virada para o século XIX, de fato nasce do processo histórico uma outra concepção, de natureza política, que vê no homem um sujeito criador, que se forma através da interação coletiva e que terá seu pensador maior no jovem Marx. Parece-nos fundamental observar que é ela que dissipa as ilusões criadas pelos sucessos do humanismo derivados da época das Luzes.

A crítica ao humanismo feita posteriormente, em certo sentido, constitui, em resumo, um mau sucedâneo do pensamento crítico que se gera nessa época e segundo o qual – sustentamos como premissa, o homem não é essência original, mas resultado circunstancial, não é *eidos*, mas eventual *telos* de um processo sempre aberto e contingente, enquanto não for destruído e, assim, se tornar motivo de abandono.

A consciência crítica e reflexiva de que não se pode definir o humano, de que o humano é a autocriação de uma coletividade; de que essa figura é uma construção social sempre relativa do ponto de vista histórico, mas aquela em que vale a pena apostar como veículo da melhor forma de vida – é isso que assegura ao humanismo um antídoto contra as pretensões bem intencionadas, mas freqüentemente ingênuas do pensamento antropológico.

Quando se avalia a revolta pós-nietzscheana contra o humanismo é preciso, portanto, considerar seu momento de verdade, o fato de que, apesar de todas as conquistas que aquele nos trouxe, não falta a ele a responsabilidade por uma série de violências políticas, étnicas e outras. Porém, também não se pode ignorar os limites de sua crítica, quando mostra a precariedade dos fundamentos intelectuais do humanismo apontando apenas para o pensamento naturalista (organicista ou mecanicista) que a ele se colaram durante a história.

Nietzsche avança bastante ao fazer o desenvolvimento da consciência função da necessidade de comunicação, seja como condição de sobrevivência ou expressão da vontade de poder da espécie. O primado da relação social, dos processos externos, coletivos e impessoais sobre o indivíduo já havia sido apontado de forma totalmente mundana, porém, por Marx.

O pensamento filosófico, sociológico e antropológico posterior não fez senão explorar essa idéia, mas não é mais possível nos contentarmos com tanto, se quisermos entender o que está em jogo no nosso tempo e confrontá-lo sem imaturidade intelectual.

Como nos ajudou a ver Heidegger, sobretudo, somos o ente ao qual está interditado o próprio conhecimento e, por isso, o ente que, em si mesmo, pouco tem a ver com o que se esgota tanto no pensamento humanístico quando na tecnologia maquinística. Nenhum de nós pode saber o que é o humano: é ele uma transição, um sentido, “uma tempestade que varre nosso planeta, um retorno ou um enfado para os deuses?” ([1929] 2003, p. 9).

Nenhum humano o sabe ou pode responder esta pergunta e, por isso, homem algum pode afirmar isso ou aquilo sobre si mesmo: humano é um ente que, embora às vezes o tente, está proibido de se pronunciar legitimamente sobre si mesmo. A humanidade carece dos títulos para poder afirmar o que ou quem é, porque, pensando bem, não é possível definir o que existe e pensa criadoramente, o que existe e pensa temporalmente, o que existe e pensa historicamente, como dizia em certo tempo o próprio Nietzsche.

Como Heidegger proclama com beleza literária precisamos nos contentar em saber que "somos um signo indecifrável" ([1951/1952] 1958, p. 23). Aquilo que chamamos de homem, enquanto for tal, é no tempo, é a relação de co-pertença, sempre diferida, entre o ser e o ente que age e pensa (cf. Haar, 1997).

Posto isso tudo, podemos resumir nossas considerações afirmando que a perspectiva do pós-humano não deveria nos escandalizar, à luz de uma reflexão histórica esclarecida filosoficamente. O homem é uma invenção recente, não uma entidade natural ou constante sociológica. O pensamento antropológico em que se articula surgiu entre as elites ilustradas do mundo clássico, popularizou-se com a expansão do mundo cristão e adquiriu valor central no mundo moderno.

Ocorre hoje, porém, desse pensamento começar a fraquejar, a revelar dúvidas sobre seus fundamentos num plano que não é mais puramente filosófico, mas antes, e é isso que importa, extravasa vários campos da vida num sentido histórico universal. Desde alguns anos, está colocada na agenda científica e tecnológica, artística e publicística, a tarefa de ir além do homem, de superá-lo, de ir em direção ao supra-humano, conforme já nos dá evidência a própria expansão de tantos fenômenos de cibercultura.

Valendo-nos das palavras de Nietzsche, pode-se afirmar, para concluir, que desde então conta-se como problema nosso saber "com que meios se pode alcançar a forma mais exata e contagiosa do grande niilismo, uma forma que ensine e leve [o homem] a praticar, cientificamente, o suicídio" (1998, p. 120-121).

Referências

BADMINGTON, Neil (org.) *Posthumanism*. Londres: Palgrave, 2000.

BELL, David. *An Introduction to cybercultures*. Londres: Sage, 2001.

BRETON, Philipe. *À l'image de l'homme*. Paris: Seuil, 1995.

CARONIA, Antonio. *Il corpo virtuale*. Pádua: Muzzio, 1996.

DIXON, E. & CASSIDY, E. (orgs.)*Virtual futures*. Londres: Routledge, 1998.

DYENS, Ollivier. *Chair et metal*. Montreal: VLB, 2000.

EVERETT, Daniel. Cultural constraints in Grammar and cognition in Pirahã. In *Current Anthropology* 46 (621-634) 2005.

FERNANDEZ-ARMESTO, Felipe. *Então você pensa que é humano?* São Paulo: Cia. das Letras, 2007.

FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

FUKUYAMA, F. *Nosso futuro pós-humano*. Rio de Janeiro: Record, 2002.

HAAR, Michel. *Heidegger e a essência do homem*. Lisboa: Piaget, 1997.

HARAWAY, D. *Simians, cyborgs and women*. Nova York: Routledge, 1991.

HAYLES, K. N. *How we became post-humans*. Chicago: CUP, 1999.

HEIDEGGER, M. *Qué significa pensar?* Buenos Aires: Nova, 1958.

HEIDEGGER, M. *Nietzsche*. 4 vols. Nova York: Harper, 1991.

HEIDEGGER, M. *Pathmarks*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

HEIDEGGER, M. *A caminho da linguagem*. Petrópolis: Vozes, 2003.

LA METTRIE, J. *L'homme-machine*. Paris: 1001 Nuits, 2000.

LE BRETON, David. *L'adieu au corps*. Paris: Métailie, 1999.

LEFEBVRE, Henri. *O Fim da história*. Lisboa: Dom Quixote, 1971.

MARTON, Scarlett. *Nietzsche, das forças cósmicas aos valores humanos*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MORAVEC, Hans. *Robot*. Oxford: Oxford Univ. Press, 1998.

MORRIS, Brian. *Anthropology ot the self*. Londres: Pluto, 1994.

MURPHIE, A. & POTTS, J. *Culture and technology*. Houndmills: Palgrave, 2003.

NICKEL, Barbara. *Faces do eu ciborgue*. Dissertação de mestrado em comunicação. Porto Alegre: Famecos (Pucrs), 2007.

NIETZSCHE, F. *La volonté de puissance*. Paris: Gallimard, 1995.

NIETZSCHE, F. *El nihilismo: escritos póstumos*. Barcelona: Península, 1998.

NOBLE, David. *Forces of production*. Oxford: Oxford Univ. Press, 1984.

RIGAUT, Phillippe. *Au-delá du virtuel*. Paris: L'Harmattan, 2000.

RÜDIGER, F. *Introdução às teorias da cibercultura*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SIBILIA, Paula. *O Homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

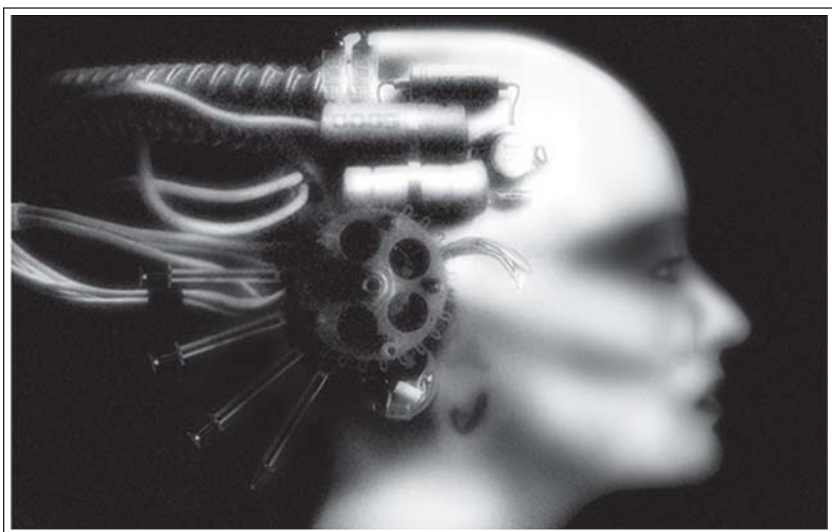
SlLOTERDIJK , Peter. *La domestication de l'étre*. Paris: 1001 Nuits, 2001.

SPENGLER, O. *La decadencia del Ocidente*. Madri: Espasa-Calpe, 1934.

TERRANOVA, Tiziana. Post-human unbounded. In David Bell & Barbara Kennedy (orgs.): *The cybercultures reader*. Londres: Routledege, 2000.

ZURBRUGGE, N. Marinetti, Chopin, Sterlac and the auratic intensities of the postmodern techno-body. In Mike Featherstone (org.): *Body modification*. Londres: Sage, 2000.

WINNER, Langdon. *Autonomous technology*. Cambridge (MA): MIT Press, 1977.



8

O pós-humano: biopolítica e cibercultura

Michel Foucault observa em páginas bem conhecidas que, após permanecer durante séculos um animal falante, o homem converteu-se, nos tempos modernos, em um animal cuja condição de ser vivo passou a estar em questão politicamente. Durante o século XVIII, começou um processo através do qual passamos a ser vistos como espécie biológica carente de cuidado e passível de aperfeiçoamento com a ajuda de intervenções tecnológicas. Houve o aparecimento de uma série de técnicas e dispositivos que vêm tomando a vida como objeto de controle e alvo de controle estratégico O Ocidente passou a se situar, em suma, num momento em que a própria espécie se torna objeto de intervenção.

> Depois da anatomia política do corpo humano instaurada por volta de 1700, em finais do século vai aparecendo algo que já não é isso, mas algo que eu chamaria de uma biopolítica da espécie humana ([1975/1976] 1996, p. 196).

Destarte, verifica-se em consonância com isso o aparecimento de uma formação de poder (saberes, técnicas e dispositivos) que constitui e intervém sobre nossa realidade biológica, ordenando-se em função de suas circunstâncias. A expansão dos mecanismos de poder disciplinar sobre o indivíduo é seguida pela criação de outros, cujo sentido é explorar e fortalecer a espécie humana. A espécie se torna, no todo ou em parte, alvo de pesquisas e intervenções estratégicas, cuja missão é gerir a vida e que, assim o fazendo, consubstanciam um tipo de biopolítica.

> Dizer que o poder se apoderou da vida, ou que foi tomando-a em seu encargo, equivale a dizer que ele chegou a ocupar toda a superfície que se estende do orgânico ao biológico, do corpo à população, através do jogo combinado das tecnologias da disciplina [do indivíduo] e das tecnologias de regulação [da espécie] (p. 204).

Neste novo regime de poder, trata-se de produzir a vida, operando "no que a faz proliferar, no que reforça a espécie, seu vigor, sua capacidade de dominar, ou sua aptidão para ser utilizada" (p. 138). Noutros termos, a biopolítica significa a entrada dos fenômenos próprios da vida de nossa espécie no campo interconexo do saber e do poder. Para o pensador, que não inventou a expressão (Esposito, 2004, Cutro, 2005), a biopolítica fornece-nos, com efeito, a possibilidade de não apenas passar a gerir a vida mas, promovendo sua eventual transformação, fazê-la entrar no domínio da fabricação ou cálculo de sua materialidade: no extremo, sua prática cria espaço para que, inclusive, se "ultrapasse toda a soberania humana [na gestão de nossas circunstâncias]" (Foucault, 1996, p. 205).

Foucault não pode perseguir o raciocínio em suas pesquisas, mas sugere, entre outras coisas, que a biopolítica não apenas sobrevive, mas se projeta para além das disciplinas em que encontrou apoio para seu desenvolvimento. A sociedade contemporânea é cada vez menos disciplinada e, portanto, possui mais espaços de liberdade do que a antecedeu. Porém, não é menos presa dos dispositivos biopolíticos, que se expandem agora via os mecanismos de mercado e sua rede de instituições flexíveis apoiada nos meios de comunicação (cf. Boni, 2002), por mais que conserve eco e ponto de apoio nas políticas públicas e estruturas estatais (cf. Rose, 2006).

Aparentemente, a tendência daqui por diante, realmente, será a do poder se exercer cada vez menos de cima para baixo e se projetar para além do controle externo dos corpos. Os sinais são de que ele passa a depender de iniciativas individuais que, todavia, nos interpelarão mais e mais no plano da espécie. O processo de informatização da sociedade, a pesquisa biotecnológica, os experimentos com seres humanos, a clonagem e alteração de espécies animais, as técnicas de reprodução artificial, o comércio de material orgânico, etc. (cf. Edelman, 1999; Waldby, 2000, Grey, 2001, Hughes, 2005) são, por isso, alguns pontos em que, dentro de pouco tempo, haverá conflito crescente entre nossas crenças e os seus benefícios, entre nossa repulsa moral e sua exploração econômica, entre nossa rejeição horrorizada e sua condução política decidida. Por um lado, "a vida tornou-se uma questão política", mas se é assim, "a política por sua vez tornou-se uma questão vital" (cf. Santos, 2003, p. 73-106, 123-152, 229-245).

Provavelmente, fenômenos como esses serão pontos em que, dentro de pouco tempo, haverá conflito crescente entre nossas crenças sobre os meios em que se baseiam e seus benefícios, entre nossa repulsa moral a eles e sua exploração econômica, entre nossa rejeição horrorizada aos seus efeitos e sua condução política decidida e consciente.

Cremos que os atuais movimentos pós-humanistas constituem um indicador desse processo, são mais um sinal da biopolítica em que estamos enfiados há mais de um século, tendo seu primeiro lance dramático com as provas de eugenismo do século XX (Proctor, 1988; Black, 2003). Segundo esses protagonistas da cibercultura, a tecnologia transformará radicalmente nossa condição. As limitações que nos prendem não só a crenças arcaicas, mas ao corpo, à vida e ao próprio planeta serão ultrapassadas. Contra os que pretendem cercear, banir ou impedir esses desenvolvimentos, os pós-humanistas defendem o direito dos que desejam usar a tecnologia para ampliar suas faculdades físicas e mentais e, assim, aprimorar o controle sobre sua própria vida, como diz o estatuto da WTA (§4, World Transhumanist Association web site, Internet, 2002).

Noutros termos, a humanidade não deve estagnar: o dinamismo subjacente à vida e à consciência deve se expandir sem limites.

> A humanidade é uma etapa temporária no caminho da evolução; não somos o máximo de desenvolvimento natural. É tempo para conscientemente tomarmos conta de nós mesmos e acelerarmos nosso progresso transhumano. Não queremos mais deuses, fé ou paradas forçadas pela nossa timidez. Deixem-nos pôr abaixo nossas velhas formas, nossa ignorância, nossa fraqueza, nossa mortalidade. O futuro pertence à pós-humanidade (More, Internet, 1994).

Embora esses pastores da tecnologia futurista "subscrevam os princípios éticos do consentimento informado, da autonomia, da escolha e ação voluntárias e do não-direcionamento", eles também têm claro que, paralelamente ao desenvolvimento de tecnologias operacionais, esses princípios precisam ser traduzidos de forma a serem "gerenciados comunicativamente" (Rose, 2006, p. 74), porque, no futuro, como dizem suas vanguardas, pode haver "guerras envolvendo as tecnologias de ponta" (Manifesto transhumanista, Internet, 2002).

Lyle Burkhead, por exemplo, defendeu uma tese que é claro sinal desta eventualidade. Para esse paladino do pós-humanismo, em resumo:

> O Terceiro Reich é o único modelo disponível de estado transhumanista... Chegou a hora de os transhumanistas fazerem frente ao fato de que nosso projeto não pode ser realizado no atual sistema político. Transcendência e democracia são conceitos mutuamente excludentes. Tenho buscado uma alternativa radical, e isso me levou a considerar o caso da Alemanha nazista. Apesar de todas as suas imperfeições, ela ao menos possuía um conceito de evolução humana e transcendência (cientificamente orientada) (Burkhead, 1999, apud Hughes, Internet, 2001 [2005]).

"Visando a preparar o tempo em que a espécie humana pode começar a se dividir em várias direções", pensam outros que já é hora de encorajar com vigor os sentimentos políticos "capazes de abranger dentro do mundo moral os entes sensíveis que se distinguem das atuais pessoas". Para eles, o movimento em favor da superação de nossa condição se baseia na convicção de que poderemos ser mais felizes, se assumirmos, como de fato podemos assumir, pleno e total controle racional sobre nossas vidas e as forças coletivas que as determinam. Portanto, é o caso de "se avançar da mera tolerância para o encorajamento mais ativo das pessoas que experimentam estilos não-convencionais" (Bostrom, 2005, p. 210).

Propomos-nos neste texto a, primeiro, examinar alguns programas e seções do movimento pós-humanista e, em seguida, a esboçar sua contextualização hermenêutica, projetando esses conteúdos no âmbito do que, como vimos, foi chamado de biopolítica por Michel Foucault. Os partidários desse fenômeno de cibercultura não têm uma idéia clara do que seria o pós-humano: eles querem ser superiores ou melhores do que somos agora, mas por certo não desejam criar uma raça de escravos com os velhos seres humanos. Provavelmente, porém, isso mudará quando as opções objetivas começarem a se tornar mais acessíveis e for preciso tomar certas decisões políticas mais objetivas, justificando nossa preocupação intelectual.

8.1 *"Daqui por diante, sem deuses, sem fé, sem retrocessos: o futuro é pós-humano"*

Oriundo do final dos anos 1980, o movimento pós-humanista nasceu no contexto de expansão do capitalismo *high-tech*, de formação embrionária da cibercultura e de instalação cotidiana do pensamento cibernético, com uma atitude acentuadamente libertária e anárquica pró-empresarial. Embora seja um movimento futurista e utópico, seus partidários assumiram desde o princípio uma postura baseada na recusa de dogmas. Como escreve um dos seus porta-vozes, o publicista Mac Tonnies:

> Considero imperativo que avancemos em nossa consciência [moral]. A humanidade não depende mais da seleção natural para se viabilizar. Desse modo, é tempo para os indivíduos tomarem sua própria evolução nas mãos. As opções de que dispomos [com a técnica] são tão desafiadoras e aterradoras, quanto promissoras. Para colher seus benefícios, nossas noções de autoridade e de fidelidade nacional e étnica precisam passar por vasta e controlada mutação. Eventualmente, teremos de ter coragem de aceitar nossa progressiva obsolescência, se é para sobrevivermos e nos expandirmos (www.mactonnies.com).

Apesar de concordarem com alguns princípios gerais, os integrantes, contudo, diferem na forma como sua aplicação pode conduzir à condição pós-humana (cf. Hughes, Internet, 2005). Comum é tão-somente a convicção de que pós-humana, retomemos, seria a condição de alguém cujas capacidades essenciais excedem radicalmente às dos seres humanos tais como os conhecemos. Os partidários dessa evolução não se encontram unidos em termos doutrinários, formando antes frentes de distintas orientações biopolíticas.

Agrupamento que foi vanguarda, os extroprianos, por exemplo, vêem o universo como uma entidade complexa autopoiética. A consciência evolui criativamente com base numa visão racional da vida. As circunstâncias objetivas podem, porém, ser temperadas e transformadas pela ação organizada.

> A filosofia extropriana é a forma mais desenvolvida de transhumanismo [...] e segundo a qual não pode haver uma filosofia de vida final, última ou inalterável. Ela possui uma ampla perspectiva metafísica sobre a evolução, direção, meta e significado da vida e consciência. Ela se projeta para além do humanismo, olhando para o futuro a fim de melhor entender [e agir sobre] nossas possibilidades (More, Internet, 1990/1996).

Lembrando espírito semelhante ao dos movimentos de auto-ajuda do século XX, eles afirmam os princípios da expansão ilimitada, da autotransformação, do otimismo dinâmico, da inteligência tecnológica e da organização espontânea. A crença no princípio do progresso perpétuo levou-os a defender um avanço sem limites e a remoção dos entraves políticos, culturais, psíquicos e biológicos à nossa auto-renovação e à nossa auto-realização. O fundamental é superar sem parar as barreiras que impedem ou limitam nosso progresso e desenvolvimento.

A experimentação com nossos corpos e mentes e, portanto, a autotransformação permanente formam a base da ação racional no sentido de um futuro melhor, livre de sofrimento e da comiseração masoquista. O pessimismo antropológico e a convicção religiosa devem ser postas de lado em favor de um otimismo prático, baseado na aplicação da ciência com vistas "à transcendência dos limites naturais impostos a nós por nossa herança biológica, a cultura e o ambiente" (More, Internet, 1990/1996).

Salientando seu credo libertário e individualista, seus partidários desprezam a democracia contemporânea. A convicção é posta numa sociedade aberta, que permita, mais do que a liberdade de ação e pensamento, a liberdade de experimentação com nossa própria humanidade. Os controles políticos, segundo ela, devem se limitar ao regido pela lei e, essa, administrada de maneira descentralizada e com o máximo de liberalismo, se é para se avançar e, assim, evitarmos as "utopias estáticas".

Quem são os transhumanistas, segundo os extroprianos? A elite capaz de nos livrar das amarras tradicionais, através da engenharia genética, da cirurgia plástica, do transplante de órgãos, do implante de próteses e da fusão entre os corpos do homem e da máquina. Para eles, a humanidade está em vias de passar por um processo de expansão explosivo dos seus conhecimentos e liberdades, por isso "está na hora de, conscientemente, assumirmos nossa condição e acelerarmos nosso progresso" (More, Internet, 1994).

Contra os que atrasam esse desenvolvimento com suas concepções bitoladas e arcaicas, os extroprianos "vêem com alegria e excitação uma vida de crescimento e possibilidades ilimitadas". Querem pôr abaixo "todos os limites à vida, à inteligência, à liberdade, ao conhecimento e à felicidade", como os iluministas do século XVIII. "A ciência, a técnica e a razão devem ser preparadas extropicamente para abolir o pior mal maior: a morte" (More, Internet, 1990/1996).

Para eles, o movimento pós-humanista se justifica pelo nosso desejo de transcender nossos atuais limites e este, a abolição da morte, é um objetivo essencial. "A Inteligência e a vida não podem estagnar; ela deve reordenar, transformar e transcender seus limites através de um processo de progresso ilimitado. Nossa meta é continuar com dinamismo e exuberância esse processo ilimitado, não a obtenção de alguma condição ilimitada supostamente final" (More, 1994).

8.2 *"Cerremos as cortinas da era do homem"*

Em 1994, Anders Sandberg, publicista pós-humanista sueco, observou com pesar que:

> Muitas pessoas associam as idéias de super-humanidade, de modificação racional de nossa forma biológica e de aceleração do desenvolvimento da espécie humana com *memes* fora de moda ou detestáveis, como os do fascismo, particularmente porque muitas idéias transhumanistas (real ou aparentemente) têm contrapartida no fascismo (apud Hugues, 2005, p. 182).

Dentro dessa perspectiva radical se perfila o movimento transtopiano, surgido no final dos anos 1990. Segundo seus defensores, o transtopianismo é uma filosofia transhumanista "que advoga a superação de nossos limites sociais e biológicos, através da razão, da ciência e da tecnologia" (website). Contra o princípio extropriano do otimismo dinâmico, ele sustenta o do pessimismo:

> Apesar de haver pouca dúvida sobre a capacidade humana de superar suas limitações biológicas, não há garantias de que a transição para o pós-humano será suave e bem-sucedida. Porém, sem progresso tecnológico nós sucumbiremos mais cedo ou mais tarde, devido à degeneração, azar ou

> doença, como inúmeras gerações antes de nós. A carne é fraca e a morte é algo programado em nossos próprios genes. A conservação do *statu quo* é um fim de linha para o indivíduo e a espécie, de modo que não há opção: precisamos nos transformar, ou morrer tentando; precisamos estender nossa mente, transcender nossos corpos e nos tornarmos a singularidade (cf. www.transtopia.org).

Beirando a atitude neonazista, o agrupamento pretende fundir conceitos heteróclitos, como a crença no futurismo apocalíptico, o ateísmo militante, a colonização espacial, o libertarismo antifamiliar, a criogênia, o hedonismo radical e o desajustamento político. Segundo a Bíblia, a verdade liberta, a fé salva. Os transtopianos acreditam que isso é papel da mente e da máquina. A pesquisa tecnológica deve ser vista como meio de libertar nossa capacidade de revolucionar a natureza humana, porque nos confere poder a existência. A condição humana pode ser corrigida de suas falhas e ser suplantada de forma radical através de meios científicos: “aquela [condição] é uma doença fatal, a tecnologia é sua cura”.

No Manifesto *Princípios da Transtopia* 5.1, os redatores defendem uma revolução no século que se inicia, em termos que, atualizados, lembram os do manifesto futurista de 1911. Segundo o documento, “a tecnologia é a ponte entre a verdade e a transcendência: com ela podemos nos tornar como os mais poderosos deuses que imaginamos – eternos, omniscientes e onipotentes” (Internet, 2003). Para seus acólitos, a pesquisa tecnológica e a engenharia genética devem servir de base para criar uma espécie superior, conquistar um espaço vital e manter suas crenças, sem ameaça de outras e sem ter de cuidar das demais.

Segundo o texto, a tecnologia artificial suplantou nossa capacidade cerebral, de modo que precisamos reagir, se quisermos sobreviver, através de práticas neo-eugenistas. A civilização está criando novos cenários de vida, que exigem a superação da espécie tal como até agora a conhecemos. A humanidade está em processo de degeneração. A sobrevivência, porém, não se dará lutando contra a tecnologia e, sim, usando-a para alcançar um estatuto pós-humano. Apenas uma espécie superior estará apta a suplantar as novas condições de existência e fazer frente às novas ameaças, obstáculos e desafios do mundo técnico, “em nosso planeta e no espaço cósmico”.

Os transtropianos e outros grupelhos assemelhados não se sentem responsáveis pela fortuna dos que estão fora dos círculos neo-eugenistas, mas estão atentos aos seus competidores, porque eles “constituirão uma ameaça para [nossa] nova espécie” e “a seleção das novas espécies não se dará por uma única via, a partir do momento em que os humanos passarem a competir pelo uso das novas tecnologias”.

Como nota Tiziana Terranova, “os crentes no pós-humanismo não estão dizendo apenas que ‘somos o que nossos genes dizem que somos’, mas sim que ‘somos o que quisermos ser’ e que, ‘graças à técnica’, não há limites para o que queremos ser”. Celebrando uma nova versão do triunfo da vontade, eles praticam um voluntarismo extremista, no qual “a sociedade é apagada e seu modo de vida passa a ser visto como um agregado de indivíduos num vazio desprovido de coações materiais e históricas (1995, p. 275).

Destarte, a consciência, em vez de moral, deve ser, para eles, pragmática: deve servir a nossa constante atualização, em vez de ser um freio ou obstáculo. A moralidade tradicional precisa ser derrubada, se é para desenvolvermos formas de vida mais avançadas e melhor sucedidas. Os conceitos de bem e mal devem ser postos de lado como ilusões repressivas, porque o que importa são outros, como “eficiência e ineficiência, estupidez e inteligência, ganhadores e perdedores” (*Princípios da transtropia*, § IV).

“Em um futuro próximo, existe a possibilidade de testes e relatórios genéticos serem obrigatórios, existindo inclusive várias propostas de elaboração de bancos de dados genéticos das populações nacionais”, nota Sibilia (2002, p. 193). No estado neo-eugenista transtopriano, isso seria menos facultativo do que desnecessário. Apenas as criaturas recicladas tecnicamente sobreviverão, não haverá lugar para as outras. “[Apenas] Guiados pela razão e capacitados pela tecnologia, poderemos fazer a realidade se curvar à nossa vontade e fazer possível o impossível” (§ VI).

O coletivo professa um credo tecnoapocalíptico, segundo o qual, embora se possa triunfar, não há como escapar do risco existencial na era da máquina, visto que o progresso tecnológico ameaça a humanidade com a extinção e ninguém pode dizer se, ingressando no que chama de singularidade, ainda haverá consciência tal como a conhecemos.

> Realmente não há garantia de sobrevivência para aqueles que não participarem ou ficarem para trás quando houver essa explosão de hiperevolução autodirigida. Como a maioria das coisas, a tecnologia é uma espada de dois gumes: ela proporcionará os meios não apenas para aprimorar a vida de modo incomensurável, banindo o envelhecimento, a doença e o sofrimentos definitivamente, mas também para extingui-la em escala sem precedentes e praticamente sem qualquer oposição possível (cf. www.transtopia.org).

Para os militantes do grupelho, o Ocidente é o único contexto favorável ao desenvolvimento da tecnologia, mas precisa se desembaraçar da consciência política igualitária, consubstanciada no estado moderno, e promover uma atitude eugenista radical, se quiser sobreviver ao apocalipse tecnológico e ingressar no estágio pós-humano. Como os prometeicos, eles se recusam a dar fidelidade ideológica ao estado em que vivem, mesmo que esse venha a se interessar em aprimorar nosso material genético. O patriotismo que reivindicam é com a política eugenista mais adequada a ser implementada com o sentido de assegurar a sobrevivência dos mais aptos a enfrentar a Singularidade (cf. www.transtopia.org; www.cosmotheism.net).

8.3 *“Transhumanistas de todos os países, uni-vos! Sejamos ciborgues!”*

A Aliança mundial transhumanista surgiu em 1998 não apenas para propagar o movimento, mas, também, para tentar estabelecer um ponto de equilíbrio entre suas facções mais radicais. Para seus próceres, a concentração de poder nas mãos da tecnocracia engendra tensões no sistema de vida democrático, porque cada vez mais as decisões passam a depender do conhecimento de pequenas frações da humanidade. O progresso tecnológico engendra uma desocupação em escala gigantesca, abala o ecossistema e põe em dúvida os critérios definidores do que é ser humano.

Conscientes da perspectiva exclusivista seguida por alguns agrupamentos, os porta-vozes moderados do movimento observaram que:

> O transhumanismo pode lembrar o nazismo, e devemos estar bem atentos para isso. 'Convém evitar a tentação do lado negro'. Devemos estar prontos e possuir defesas mentais, de modo a mantê-los afastados, se os fascistas assediarem ou adaptarem o transhumanismo. Queremos ser pós-humanos, e não Übermensch (Rasmussen, 1999, apud Hughes, Internet, [2001] 2005).

Para os defensores dessa abordagem, o progresso tecnológico não pode ser contido sem sérios problemas e, por isso, não é com proibições jurídicas e atitudes tecnófobas que se avançará no sentido de obter algum bem moral, conforme desejamos. Os perigos que rondam a tecnologia podem ser controlados com mais pesquisa e vida inteligente, mas não excluem a ação política, a prática educacional e o ativismo cívico organizado.

Nick Bostrom é uma das figuras de proa dessa coalizão, segundo a qual as atuais tecnologias podem promover melhorias radicais em nossa qualidade de vida, se desenvolvidas de forma segura e igualitária por nossas sociedades. Bostrom defende que os desafios biopolíticos que começamos a enfrentar precisam ser conduzidos democraticamente, através da livre discussão e do reconhecimento dos direitos individuais de cada um desenvolver seu potencial, desde que tal não ameace os seus semelhantes.

Para ele, parece possível encontrar um meio-termo entre os pós-humanistas libertários, que renegam o papel político do estado, e os bio-conservadores, que pretendem bloquear o progresso bio-tecnológico com sua intervenção. Em última instância, a tecnologia pode promover uma vida melhor para todos e, por isso, "possuímos o direito fundamental de usá-la para controlar mente e corpo" (2005, p. 215).

A possibilidade de que humanos avançados coexistam com outros, comuns, atemoriza muitas pessoas, e isso tem uma certa base, que será confirmada pelo surgimento de novas espécies inteligentes num futuro próximo. O problema se origina, contudo, da maneira como vemos o ponto e como ele é agenciado pelos responsáveis.

Conforme observa Graham, "há uma visão da era pós-humana que, em muitos aspectos, não é senão uma versão cibernética do social-darwinismo, que antecipa uma futura meritocracia baseada na sobrevivência do mais capacitado, representada pela superioridade psicológica e intelectual da humanidade pós-biológica" (Graham, 2002, p. 160).

A perspectiva de se poder transcender radicalmente as limitações do homem e o princípio da liberdade morfológica que nela se defende, combinadas com a defesa do livre mercado e do desmanche do estado, atemorizam a maioria pelo seu viés elitista e o sentido totalitário com que se projetam. A máquina e outros seres por surgir, pressente-se, tenderão a se expressar de um modo que abala nossa forma de ver o mundo.

Para James Hughes, o resultado disso é o surgimento, contra os pós-humanistas, de uma coalizão informal de bio-conservadores, formada por grupos religiosos, movimentos ambientalistas e críticos esquerdistas da tecnologia. As transformações previstas “não ocorrerão facilmente e serão motivo das divisões políticas fundamentais, nos próximos anos, entre biofundamentalismo e transumanismo” (Hughes, 2005, p. 165).

Por isso, ele e outros defendem um ideário democrático para o movimento. Isto é, a biopolítica futurista e radical deve ser complementada por uma política de bem-estar social e um ativismo cultural libertário. Os benefícios da técnica devem ser regulados de forma a torná-los igualmente acessíveis no contexto de sociedades livres. A perspectiva de superação do humano não deve ser posta de lado, mas flexibilizada politicamente, de modo a contornar a resistência tradicionalista à transformação tecnológica de nossa existência.

sA criação de uma política inovadora, racional e igualitária é essencial, se, opinam, quisermos garantir que o progresso técnico desfrute de um ambiente propício ao seu desenvolvimento continuado rumo ao pós-humano. Apenas pondo-se à distância dos libertários capitalistas, argúem, no entanto, o pós-humanismo poderá progredir e se tornar um real oponente dos bioludditas. O governo não deve ser abolido ou atacado, nem usado para barrar o progresso científico, mas empregado para promover a eficiência, segurança e democratização das tecnologias transhumanistas.

Segundo essa visão, as chances do pós-humanismo dependem de sua capacidade de desenvolver uma ação política e cultural ressonante com os valores democráticos. “Obteremos o futuro pós-humano mais adequado quando garantirmos que as tecnologias são seguras, tornaram-se acessíveis para todos e respeitam o direito dos indivíduos controlarem seus próprios corpos” (Hughes, 2005, p. 176).

8.4 *“O pós-humano é quando se vence os velhos modelos e uma nova realidade passa a imperar”*

Quando pensadores como Habermas (2002) e Sloterdijk (2000) (cf. Ferenczi, 2001), secundados por autores como Agnes Heller, Lucien Sfez, Slavoy Zizek e mesmo Francis Fukuyama, entram em discussão sobre as regras do ser humano, os perigos da engenharia biológica e nosso destino como espécie no mundo tecnológico, isso é sinal de que o pós-humano não é mais apenas uma fantasia de consumo posta a serviço da indústria cultural. Aponta-se para o fato de que estamos nos separando das concepções com que tradicionalmente nos definíamos, enveredando para o lado de um “zoológico pós-humano”, para usarmos as palavras de seus simpatizantes. Aprovemos ou não, atesta-se assim que “a necessidade de novos tipos de coalizões [políticas, morais e intelectuais] está se tornando urgente em uma época de diásporas contínuas e obrigatórias” (Halberstam e Livingston, 1995, p. 2).

Na verdade, a presença do movimento pós-humanista em nosso cenário significa que o “pós-humano” passou a valer como senha de uma problemática formadora dos tempos modernos e que eventualmente lançará uma época revolucionária na história da civilização, conforme nos sugere Michel Foucault. Para ele, retomemos, a formação de um sistema de poder calcado numa biopolítica significa que, na nossa era, as relações entre os seres humanos transitam de um padrão baseado no simbolismo do sangue para outro, baseado na análise e intervenção sobre o organismo ([1976/1977] 1996).

Houve um interlúdio racista, em que eles ainda chegaram a se compor em um único bloco histórico, mas esse acabou com o III Reich. Agora, o processo de transição parece estar em vias de se completar: entramos numa era em que se verifica uma crescente colisão entre uma política calcada na defesa de nossos supostos direitos humanos e uma outra, calcada na exploração ilimitada de nossas possibilidades existenciais pela tecnologia, colisão essa da qual são mediações reflexivas obras como as de Hughes (2005) e Fukuyama (2003).

Diante do desejo transhumanista de se libertar da natureza, senão da liberdade mesma; diante do seu subjetivismo arrogante e imperialista, senão de seus sonhos ilimitados – não faltam reações horrorizadas de velhos

humanistas, segundo os quais "devemos nos tornar melhores seres humanos, e não seres pós-humanos". Para Francis Fukuyama, por exemplo, as biotecnologias ameaçam nossa natureza humana, conforme esta é definida pela tradição ocidental. Os projetos pós-humanistas podem nos conduzir a uma situação em que não haja mais medida moral para o que é direito.

> Poderia ser um mundo em que toda noção de humanidade partilhada teria sido perdida, porque teríamos misturado genes humanos com os de tantas outras espécies que já não saberíamos claramente o que é um ser humano (2003, p. 225).

Nesse cenário de confrontação entre duas concepções de mundo, verifica-se sem surpresa a formação de dois grandes blocos ou frentes biopolíticas. Por um lado, há os que insistem nas prerrogativas especistas do direito natural humano e, com base nesse credo, tentam cercear a pesquisa tecnológica, contestam a criação de novas espécies ou se opõem à maquinização da existência: seriam os biofundamentalistas. De outro, há os partidários da liberdade de experimentação científica e que desejam explorar as possibilidades de transgressão tecnológica, nosso direito de, no limite, viver de acordo com princípios alternativos e heterodoxos, em comparação com os do humanismo tradicional: seriam os tecnocratas transhumanistas.

Como diz José Arias, "talvez estejamos no início de um grande enfrentamento que divide dois partidos, um biológico-científico e neodarwinista, e outro que engloba várias correntes convergentes de tradição cristã, humanista e iluminista". Nesse aspecto, ao menos, trata-se de um embate que não se trava no campo ideológico tradicional, no sentido que envolveria conservadores, liberais ou socialistas. Porém, é um embate que mais cedo ou mais tarde "exigirá uma decisão por parte de um mundo que ainda se refugia numa neutralidade fictícia [diante do desenvolvimento tecnocientífico]" (2002, p. 189; Sfez, 1995, p. 316).

Foucault nos serve de referência mais uma vez para comentar esse processo, assinalando que as biopolíticas não se ocupam mais dos fenômenos da vida como marca territorial ou símbolo estatutário, mas como "efeitos com valor de sentido" (1996, p. 138). O sistema de poder posto em ação nos tempos modernos faz a sociedade passar de um simbolismo do sangue para uma análise do organismo. O pensador pretende afirmar

com isso que a prática da biopolítica só tem função simbólica por acréscimo. Noutras palavras, seríamos sua função, em vez de seus pastores: os cuidados com a saúde e com a obtenção do máximo que se pode ter da nossa condição de seres vivos seriam menos sentido dado do que uma função imposta pelas biopolíticas.

Para nós, os movimentos pós-humanistas contrariam ou relativizam essa linha de entendimento, ao constituírem-se em fenômenos de cibercultura que fornecem à biopolítica uma expressão publicística extremada e um sentido utópico sem os quais ela não parece viável ou passível de estruturação: para eles, somos o que desejarmos ser, porque, graças à técnica, não há mais limites para nós. Existe neles um radicalismo de sentido ao mesmo tempo voluntarista e tecnológico, que expressa ou articula uma consciência sem a qual a biopolítica não existira como fenômeno humano e, portanto, como uma formação cujo sentido depende de fontes que escapam ao determinado pela rede de poder e seus correlatos epistêmicos.

Em suma, o caráter hiperbólico das suas propostas sinaliza, contrariamente à sugestão foucauldiana, que essas biopolíticas se apóiam concretamente em fantasias tecnológicas que transcendem sua positividade e que, em última instância, explicam porque, apesar de tudo, “a vida é algo que escapa continuamente [à biopolítica]” (Foucault, 1996, p. 134).

Admitindo-se que estamos no alvorecer de lutas em que se decidirá não apenas a forma, mas a sorte de nossa espécie, convém que se veja esse fenômeno tanto como sinal da biopolítica quanto de sua dependência a um imaginário que transcende sua positividade histórica. Os conflitos que segundo tudo indica explodirão sobre o patenteamento de seres vivos, a engenharia genética, o ciberespaço, a mudança de sexo, as criaturas artificiais, a clonagem, etc. transcendem a funcionalidade econômica, envolvendo problemas morais cuja propriedade só pode ser entendida apelando ao que chamamos de imaginário tecnológico.

No esboço de constituição do “primeiro estado religioso de soberania trans-humana e neo-eugenia libertária”, publicado na internet em 13/03/2003, os prometeístas explicitam esse ponto, deixando claro que a cidadania ciborgue não é a única projeção futurística concebida neste imaginário:

> No futuro, continuará havendo guerra, porque é a guerra que guiou a evolução do grupo para se chegar ao *homo sapiens*. Os neo-eugenistas serão atacados, nós seremos sempre supra-numerários. Nossos cérebros e inteligência deverão ser usados em vez de soldados e lutarão, se formos atacados ou para determos nossos detratores. A guerra prosseguirá, mesmo que só no plano intelectual, até que possamos acabar com a hostilidade alheia (até que sua hostilidade não mais seja ameaça para nós ou nossa existência) (Internet, 2003).

Tiziana Terranova observou em seu artigo pioneiro que: "como expressão de uma subcultura que encoraja o uso subversivo da tecnologia, há [nesses grupos] pouca problematização das formas pelas quais a mudança tecnológica pode ser e está sendo moldada pelas forças políticas e econômicas" ([1995] 2000, p. 275). O problema da consciência tecnológica dos movimentos pós-humanistas não será bem compensado, porém, com uma reflexão crítica que, fornecendo esse suplemento, acaba perdendo de vista sua propriedade histórica e sentido utópico no âmbito da civilização científico-maquinística.

O poder, notemos, não é apenas um jogo de relações estratégicas, mas uma capacidade relacionada com nosso saber. O efeito disso é que ele não tem porque se exercer apenas sobre o indivíduo. As pessoas se apropriam daquele saber na mesma medida em que são, por assim dizer, criadas em meio à sua imposição. O progresso da indústria cultural acabou com as premissas favoráveis ao cultivo do espírito como algo integrador e substancial para o indivíduo. A crescente sujeição da consciência aos mecanismos de mercado, contudo, tem uma contrapartida. A conversão dos elementos espirituais em bens de consumo liquidou os poucos estímulos para sua apropriação formativa, mas não bloqueou o acesso aos conteúdos informativos necessários para nossa conversão em sujeitos, visto que, no limite, isso seria implosivo para o sistema.

Adorno nos parece correto ao afirmar que, "convertida em sistema abarcador de todos os meios, a indústria cultural não obedece apenas à necessidade econômica de concentração e regramento técnico, como também produz a cultura adequada àqueles a quem a cultura antes excluía" (2004, p. 534). Porém, isso não quer dizer que ela se difunda apenas como pseudoformação, "sem relação vital com os sujeitos vivos", por

mais que isso seja sua tendência coletiva e que o conhecimento nela contido esteja "nivelado às intuições adequadas aos interesses [sistêmicos] dominantes" (p. 534).

O campo de exercício da biopolítica é bem um exemplo disso, embora seus limites extrapolem o registro da pura e simples indústria cultural, porque se caracteriza pelo emprego do saber em benefício próprio mais do que pelo seu uso contra outro: ela não importa linearmente em dominação, mas em capacitação do sujeito. Embora isso possa ocorrer, como o prova a eugenia totalitária, a tendência em nosso tempo não é a sua imposição vertical, mas o conflito competitivo entre seus defensores e adversário em condições liberais e democráticas.

Porém, por causa disso, o conceito de biopolítica precisa levar em conta positivamente as crenças obviamente metafísicas que mobilizam os contendores não apenas em função da vontade de poder que mobiliza a técnica, mas também das utopias que procuram definir por meio dela o que é a boa vida. "Para a técnica, a ficção não é simplesmente uma aliada ocasional, é uma aliada necessária ao abrir os possíveis; ela prepara os espíritos para acolher a inovação, esboçada em narrativas, situando-a como ação verossímil" (Sfez, 2002, p. 235).

Os movimentos pós-humanistas podem ser considerados, à primeira vista, uma excrescência de nosso tempo, em que a especulação delirante se conjuga patologicamente com a louvação insensata do poder, da técnica, da máquina e da inovação. A observação não deveria ser motivo, contudo, para nos levar a não considerá-los seriamente. O pensamento tecnológico dominante encontra seus extremos ou estado delirante em suas teses, assim como o pensamento político as encontrou no passado, com todos os efeitos disso, junto do totalitarismo (cf. Arendt, [1951] 1981, p. 566-580).

Destarte, suas forças avançarão até o triunfo? Cremos que não: os movimentos pós-humanistas serão sempre, no máximo, fenômeno de subcultura, seja pelo seu esoterismo, seja pelo seu caráter fantasioso, seja pelo seu cunho extremista. Os defensores do biofundamentalismo ou especismo humano poderão, portanto, comemorar vitória, em última instância? Acreditamos que isso é ainda menos certo. A confrontação histórico-mundial dessas doutrinas é um processo que se apóia no avan-

ço da pesquisa científica e se move pela vontade de poder inscrita em nosso sistema econômico, muito mais do que na sobrevivência das estruturas tradicionalistas. Diante dos avanços da tecnologia, os governos em pouco tempo terão, de um modo ou de outro, de definir o que é humano (cf. Edelman, 1999).

Nietzsche afirmou nas páginas finais de *Ecce Homo* que:

> Quando a verdade sair em luta contra a mentira de milênios, teremos comoções, um espasmo de terremotos, um deslocamento de montes e vales como jamais foi sonhado. A noção de política estará então completamente dissolvida em uma guerra dos espíritos, todas as formações de poder da velha sociedade terão explodido pelos ares – porque todas se baseiam inteiramente na mentira: haverá guerras como ainda não houve sobre a Terra ([1908] 1995, p. 110).

Perguntamo-nos neste texto se não está cada vez mais claro que o tempo antevisto por Nietzsche já chegou, não só por tantos sinais que já nos deu o século XX. Perguntamo-nos assim levando em conta, por exemplo, que em pouco tempo os governos terão de um modo ou de outro de definirem o que é humano diante dos avanços da tecnologia. Como diz Eugene Thacker, a pesquisa tecnológica procede hoje a uma combinação dos sistemas biomoleculares que definem um organismo com a materialidade dos meios digitais. Por isso, "os campos biológico e digital estão deixando de ser ontologicamente distintos, para ser vistos como inerentes um ao outro: o biológico informa o digital, assim como o digital corporifica o biológico" (2004, p. 7).

Expressão do retorno do espírito da utopia ao proscênio da vida social, do encontro da cibercultura com a biopolítica vanguardista, o movimento pós-humanista, vamos concluir, sem dúvida é um primeiro sinal mais claro disso, das forças e novos tipos de conflito com que devemos nos confrontar no século XXI. O prospecto de um cidadão ciborgue já se coloca em nosso horizonte e é em torno de sua definição que talvez haja lutas como nenhuma outra no passado. O hacktivismo com o qual pode ser relacionado é o prelúdio dos formidáveis ciberconflitos que estão por vir (cf. McCaughey & Ayers, 2003).

Queiramos ou não, os processos de reprodução assistida, as próteses, os implantes, a clonagem, os robôs, os avatares e tudo o mais colocarão em xeque nossa definição a partir do corpo físico de nascimento ou individuado. Por isso, estamos em meio a uma metamorfose e, se ela não for interrompida, é talvez bem outra coisa que "uma política o que vai determinar que valores serão construídos no âmbito da pós-humanidade" (Gray, 2001, p. 11).

A consciência tecnológica faz sua escalada à custa da ação propriamente política e, portanto, é a própria idéia dessa última que se desfaz conforme avançam as práticas biopolíticas e os movimento pós-humanistas que lhe fornecem a devida expressão utópica, sinalizando o advento da uma época transpolítica ou plenamente tecnocrática.

Referências

Sites:

www.transhumanism.org

www.extropy.com

www.transtopia.org

www.cosmotheism.net

www.mactonnies.com

Bibliografia:

ADORNO, Theodor. *Escritos sociológicos*. Madri: Akal, 2004.

ARENDT, Hannah. *Las Orígenes del totalitarismo*. Madri: Alianza, 1981.

ARIAS, José. *Nietzsche y las nuevas utopias*. Madri: Valdemar, 2002.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade e holocausto*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

BLACK, Edwin. *A guerra contra os fracos*. São Paulo: Giraffa, 2003.

BONI, Federico. *I media e il governo del corpo*. Milão: Unicopli, 2002.

BOSTROM, N. In defense of posthuman dignity. In *Bioethics* Vol. 19, no. 3 (202-214) 2005.

BRUNO, Fernanda. O biopoder nos meios de comunicação. In *Comunicação, mídia e consumo*. Vol. 6, 3 (63-80) 2006.

CUTRO, Antonella (orga.) *Biopolitica*. Verona: Ombre Corte, 2005.

EDELMAN, Bernard. *La personne en danger*. Paris: PUF, 1999.

ESPOSITO, Roberto. *Bios, biopolitica e filosofia*. Turim: Einaudi, 2004.

FERENCZI, Thomas (org.). *Critique du bio-pouvoir*. Bruxelas: Complexe, 2001.

FOSTER, Thomas. *The souls of cyberfolk*. Minneapolis: Minnesota University, 2005.

FOUCAULT, Michel. *Genealogia del racismo*. Buenos Aires: Altamira, 1996.

FOX, Nicols. *Against the machine*. Washington: Island, 2002.

FUKUYAMA, Francis. *Nosso futuro pós-humano*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

GRAHAM, Elaine. *Representations of the post/human*. New Brusnwick: Rutgers University Press, 2002.

GRAY, Chris. *Cyborg citizen*. Nova York: Routledge, 2001.

GREENHALGH, S. & WINCKLER, E. *Governing China's population*. Stanford (CA): Stanford University, 2005.

HACKING, Ian. *The taming of chance*. Cambridge: Cambridge University, 1990.

HABERMAS, Jürgen. *El futuro de la naturaleza humana*. Barcelona: Paidós, 2002.

HALBERSTAM, Judith & LIVINSTON, Ira (orgs.) *Posthuman bodies*. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

MILBURN, Collin. Nanotechnology in the age of posthuman engineering. In Katherine Hayles (orga.): *Nanoculture*. Bristol: Intellect, 2004.

HELLER, A. & FÉHER, F. *Biopolítica.* Barcelona: Península, 1995.

HUGHES, James. *Citizen cyborg*. Bolder: Westview Press, 2005.

HUGHES, James. *The politics of transhumanism*. Tangent mailing list, Internet, 04/02/2005.

JORDAN, T. & TAYLOR, P. *Hacktivism and cyberwars*. Nova York: Routledge, 2005.

LECOURT, D. *Humano pós-humano*. São Paulo: Loyola, 2005.

McCAUGHEY, M. & Ayers, M. (orgs.) *Cyberactivism*. Nova York: Routledge, 2003.

MITCHELL, R. & THURTLE, D. (orgs.): *Data made flesh*. Nova York: Routledge, 2004.

MORE, Max. *Towards a Futurist Philosophy*. Internet, 1990/1996.

———. *On Becoming Posthuman*. Internet, 1994.

NIETZSCHE, Friedrich. *Ecce Homo*. São Paulo: Cia. das Letras, 1995.

PROCTOR, Robert. *Racial hygiene*. Cambridge: Harvard University Press, 1988.

RABINOW, Paul. Artificiality and enlightenment. In Jonathan Inda (org.): *Anthropologies of modernity*. Oxford: Blackwell, 2005.

RAMEZ, Naam. *More than human*. Nova York: Broadway, 2005.

RIFKIN, Jeremy. *O século da biotecnologia*. São Paulo: Makron, 1999.

ROSE, Nikolas. *The politics of life itself*. Princeton: Princeton University Press, 2006.

SALE, Kirkpatrick. *Rebels against the future*. Reading (MA): Addison Wesley, 1995.

SANTOS, L. G. *Politizar as novas tecnologias*. Rio de Janeiro: 34, 2003.

SFEZ, Lucien. *Técnica e ideologia*. Lisboa: Instituto Piaget, 2002.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Relume, 2002.

SLOTERDIJK, P. *Regras do parque humano*. Rio de Janeiro: Liberdade, 2000.

TERRANOVA, Tiziana. Post-human unbounded. In David Bell & Barbara Kennedy (orgs.): *The cybercultures reader*. Londres: Routledge, 2000.

THACKER, Eugene. *Biomedia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.

TONNIES, Mac. *Transhumanism*. In www.mactonnies.com (25/09/2006).

VITA-MORE, Natascha. Create/Recreate: The 3rd. Miliennial Culture. Los Angeles, 1998/2000. (www.transhumanism.org).

WALDBY, Catherine. *The Visible Human Project*. Londres: Routledge, 2000.


Ich liebe
Himbeereis

9

Discussão sobre o pós-humano: fantasia e desmistificação

Conforme vimos defendendo em nossas pesquisas, a cibercultura é um estágio avançado em forma e extensão da prática de uma indústria cultural que se converteu em sistema ao longo do século XX. Porém, convém que não se reduza seu sentido a tanto, vista a criatividade utópica que se encontra investida nela através da especulação cotidiana, para não falar da pesquisa tecnológica, sobre nosso devir ciborgue ou futuro pós-humano. O ponto não deve ser levado a sério pela sua pretensa operacionalidade, sucumbindo-se ao pensamento tecnológico, mas desprezá-lo pelo caráter fantasioso não seria prova de mais inteligência e, sim, sinal de um pensamento incapaz de entender o que está em jogo no âmbito de nossa civilização.

Noutros termos, as fantasias futuristas ensaiadas assim não devem ser tomadas pelo valor de face, mas pelo seu impacto ou sentido no presente. A reengenharia radical da condição humana por elas anunciada não depende apenas de recursos econômicos e vontade coletiva. O projeto também pressupõe um estágio de desenvolvimento do conhecimento científico e tecnológico que ainda está muito longe de ser alcançado, em que pese as proclamações em sentido contrário, como, por exemplo, as feitas pelos singularistas.

Destarte, recorrer a elas, concretamente, significa, antes de mais nada, engendrar publicidade e tentar mobilizar investimentos, significa operar no sentido de captar recursos, promover profissionais e criar um clima de opinião favorável. Os corifeus do pós-humanismo possuem, aliás, plena consciência disso, salientando que "sua consolidação como movimento cultural e, assim, como uma era ou período na história, dependerá de uma recepção mundial favorável a seus princípios" (Natascha Vita-More).

Como diz Nikolas Rose, "as expectativas formam uma parte crucial do campo no qual as ciências biomédicas e as tecnologias se desenvolvem" e, por isso, elas "são um aspecto central das práticas tecnológicas contemporâneas e da imaginação em que elas estão instaladas e ao mesmo tempo sustentam" (2006, p. 79; cf. Sfez, 2002).

Assim sendo, entretanto pode-se perguntar: qual seria o significado da eventual executabilidade do projeto pós-humano para nós e, em especial, para o homem? A espécie humana cederá voluntariamente seu posto a um organismo cibernético? O pensamento será substituído pela inteligência artificial? A conexão entre biologia e artifício, cultura e natureza, será transcendida via instalação de um mundo totalmente maquinístico?

As perguntas rondam a consciência conforme avança o pensamento tecnológico e à sombra da cibercultura que esse pensamento anima cotidianamente, ao ser capturado pelo movimento de uma indústria cultural convertida em sistema planetário.

Nosso propósito com este texto é mais contribuir para um esclarecimento dessas questões, do que oferecer uma resposta ou contraponto imediatos às propostas pós-humanistas. Afinal, o verdadeiro ponto em jogo está em saber o que define uma espécie ou esse algo a que chamamos de humano e cujo modo de ser, enquanto for nosso, se caracteriza desde o princípio pelo regramento artificial e a mutação criativa.

9.1 *Nietzsche e as origens do problema histórico-filosófico do pós-humanismo*

Desde Nietzsche, a humanidade está colocada diante da perspectiva de sua exaustão e, ao mesmo tempo, anuncia-se a vinda de um novo tempo, em que, no lugar onde estamos, deve – em vez de nós – passar a vigorar algo pós-humano. O projeto com que se associa a expressão, vendo bem, tem a ver, contudo, menos com a eventual transcendência do humano do que com uma situação crítica particularmente especial, a nossa, em que este, o humano, expõe-se à reflexão filosófica e à práxis transformadora de uma maneira radical (cf. Ansell-Pearson, 1999; Rüdiger, 2004).

Nietzsche é o filósofo que se descobre parte de uma história, a qual pretende superar, notando que, talvez, a marca mais própria do ente que chamamos homem seja o niilismo ou o desprezo por si mesmo. O homem sempre esteve em questão, senão enojado de si mesmo, visto que busca ir para além de suas circunstâncias, através de figuras míticas, artísticas ou políticas: isso se escancara com Nietzsche.

O pensador não renega ou pretende estar acima dessa situação, mas suspender toda resistência ou má consciência diante da mesma, aceitando-a positiva e afirmativamente. "O que há em vossa virtude se não viveste o momento em que desprezastes profundamente o ser humano em vós por amor ao ser-além-do-humano?" (Nietzche, [2002], p. 202).

Dependemos de um destino inscrito em nosso modo de ser, o humano, que não deve ser negado mas, como destino, assumido em sua plenitude e fatalidade. "Minha tarefa", escreveu o filósofo: "é colocar à humanidade situações que decidirão todo o seu futuro". Para ele, porém, isso não era tudo, como parece ser o caso dos arautos da cibercultura. Importava a Nietzsche, também, "mostrar que tipo de homem tem o direito de se colocar semelhante tarefa" (Nietzche, [1935] 1995, p. 137).

Nietzsche foi pensador porque, nele, a referência ao super-humano jamais perde a condição de problema. Agora que esse sinal, todavia, passou a ser visto como horizonte, cabe perguntar, porém, pelo mérito ou valor dessa idéia. Afinal, não é ela que já nos fala cada vez mais de perto e se impõe em tantos projetos, fatos e situações contemporâneas?

Segundo o "Manifesto do pós-humano", por exemplo, o fato é que já há gente de peso com desejo de experimentar situações extremas que, até pouco tempo, restringiam-se ao universo ficcional e, queiramos ou não, "todos os progressos tecnológicos da sociedade humana conduzem num sentido que torna redundante a espécie humana tal como a conhecemos atualmente" (Pepperell, 1995, p. 180).

Destarte, sustentam outros, estamos construindo "uma civilização totalmente nova e distante deste mundo, na qual os humanos não terão lugar de importância e em que apenas as mentes mais conscientes terão um poder inimaginável por nós" (Paul e Cox, 1996, p. 454).

Significa, no limite, que já está em curso entre nós uma espécie de devir-máquina ou desejo de maquinização, conforme declara um outro publicista, artista de ofício e bárbaro tecnológico por inclinação:

> Para mim, a continuação de minha existência está condicionada pelas múltiplas conexões que entrevejo entre mim mesmo e as máquinas. Caso pudesse me tornar máquina, não o faria: eu desejaria me tornar tal, ser todas as máquinas (Mark Pauline apud Le Breton, 1999, p. 215).

A proposição é chocante, se consideramos que, até bem pouco tempo, afirmar que não somos máquinas era, à esquerda e direita, a bandeira central ou palavra-chave de toda a nossa discussão sobre a tecnologia e de todo o edifício de nosso pensar ocidental moderno.

Segundo nosso ponto de vista, essas afirmativas não deveriam ser vistas com menos horror ou espanto do que aquele que deve nos inspirar o homem e tudo o que dele se origina. Prestam um desserviço intelectual e revelam uma moral duvidosa ou questionável, ainda que sejam um bom espetáculo ou prazerosa experiência estética (de fundo narcisista), esses filmes e textos de ficção em que o homem sai vencedor de seu embate com a máquina. Os defensores do homem se revelam não menos ingênuos ou simplistas do que seus inimigos melhor disfarçados, os novos arautos ou porta-vozes do super-humano.

De fato, o homem de que tanto se fala e em nome do qual se protesta não vale tanto, não merece os sacrifícios que se vê naquele primeiro tipo de ficção. Nenhum de nós é totalmente bom, puro ou inocente, sendo humano: conscientizar-se disso é o primeiro passo para sermos algo melhor. Quem tem dó pelo homem revela que o transcende moralmente. No entanto, é ingênuo, se não nota a infâmia que arrasta sua existência. O homem é um misto de grandeza e miséria – e essa última prepondera amplamente ao longo do processo civilizatório.

Nietzsche costumava falar que há uma linha ascendente e uma linha descendente para a espécie. A primeira é a linha da criação política, artística, ética, institucional. A outra é a linha da sua rotinização, nivelamento e padronização. Para ele, a criação não se opunha à destruição, mas sim à mediocridade, à fossilização, à normatividade, ao nivelamento.

O homem do rebanho, que tanto criticava, é o homem calculável, rotineiro, disciplinado, normal, programado, cujo fruto melhor ou mais saudável seria o tipo comediante (contraposto ao tipo artista e ao homem de exceção). O homem do rebanho é o que quer e, por qualquer motivo, não pode, por isso, deseja e aceita de bom grado que o convertam em peça de engrenagem, elo de um maquinismo.

Alguns profetas da cibercultura referem-se a Nietzsche como um de seus precursores. A ligação histórica não sanciona de todo, porém, a conexão filosófica (cf. Rüdiger, 2002). Devemos ver com cautela e diferenciação essa reivindicação genealógica, visto que nesse pensador, a utopia do além do humano de modo algum se reduz ao projeto de converter o corpo em "matéria programável, com a capacidade de ordenar a materialidade de acordo com a eficiência algorítmica do computador", conforme podemos flagrar, por exemplo, no *Projeto do Homem Visível* (Waldby, 2000, p. 114).

Nietzsche relutou inicialmente em explorar as conseqüências de sua intuição criadora, ao perceber que ela o punha na senda "de uma vida muito perigosa" e de que com ela, ele próprio "incluía-se entre aquelas máquinas prontas para quebrarem". Possuído por uma visão inédita, disse, "surgiram em meu horizonte idéias jamais vistas", que, no princípio, porém, continua: "não quero notar, por desejar me conservar em uma tranqüilidade indestrutível" (*Epistolário*, [1881], p. 169).

Mesmo quando passou a explorá-la, o filçósofo o fez de um modo que se horrorizaria com a maior parte das descrições de nosso futuro pós-humano feitas pelos arautos da cibercultura. Segundo essas, com efeito, as máquinas se encarregarão de montar a civilização. Os computadores pessoais, por exemplo, nos dispensarão de escrever. Quem sabe, a música de nossa preferência será executada diretamente em nosso aparelho auditivo.

Para Nietzsche, em tudo isso, o sentido imanente seria criticado por pretender nos liberar da prestação de provas. O conhecimento que desejarmos, seja do tipo que for, nos será dado por um implante em alguma terminação do córtex cerebral. Assim, poderá ser, por exemplo, que não precisemos mais trabalhar tanto nossa aparência, modelarmos o corpo e tentarmos ser encantadores, visto que nossos parceiros sexuais poderão ser adquiridos por encomenda, sob medida e em vários modelos.

Ocorre que chegado tal tempo, para o qual muitos se inclinam, sobrará o que de próprio do humano, salvo as elites que, pervertidas até a medula, quiserem continuar quebrando a cabeça para atender os problemas dos outros?

Nesse sentido, entretanto, a expressão pós-humano é, paradoxalmente, senha da realização de um projeto com o qual sempre sonhou Nietzsche. Ainda que sem pregar sangria, no projeto citado constrói-se a infra-estrutura e os andaimes pela qual se eleva uma minoria seleta, talvez os senhores da terra, que “aceitarão com boa consciência o sacrifício de um sem-número de homens” (*O Estado grego*, p. 183).

Nietzsche não era um dos nossos, boa gente, como muitos gostam de pensar. Considerando que talvez sejamos os últimos homens, conviria lembrar que, para o filósofo, um dos primeiros inspiradores pensadores do pós-humano, a via para tanto tem de ser procurada lá, onde se supera a sua mais alta resistência: “cinco passos além da tirania, colado no umbral da servidão” (Nietzche, [1888], 2000, p. 95; cf. Appel, 1999).

9.2 *O pós-humano em sentido histórico*

Como em tudo que nos é próprio, não se trata aqui de pura ou simplesmente negar a fórmula ou, mesmo, de propor alternativas ontológicas ou soluções programáticas para a questão do pós-humano. Quer-se, antes de mais nada, sugerir alguns pontos para meditação e fazer umas solicitações de cuidado em relação ao ponto. Nesse sentido, convém, em primeiro, repetir que a utopia do projeto tecnológico maquinístico, embora nele tome apoio, não tem um sentido nietzscheano (cf. Rüdiger, 2002).

Theodor Adorno reconheceu há mais de cinqüenta anos uma tendência no sentido do que chamou de aumento da composição maquinística do ser humano. Para ele, não apenas as capacidades técnicas, mas também nossa espontaneidade criadora tendem a se colocar a serviço do sistema no mundo capitalista. Devemos pensar se não está em curso a passagem para um estágio superior desse processo com o advento da chamada cibercultura.

Consideremos o progresso desse sistema em bases não só planetárias, mas imperiais; a desertificação humana de múltiplas províncias; o caráter cibernético assumido por seus maquinismos; a esterilização das fontes alternativas de formação dos seres humanos – podemos supor a partir disso tudo que surge ou prospera entre nós, agora, um crescimento da taxa de composição maquinística dos seres humanos.

Estamos diante do espectro de uma ampla invasão não só do corpo, mas da mente humana por uma série de artefatos informacionais e cibernéticos. Esse processo, menos alterar a divisão social entre os que sabem e os que não sabem, entre os que comandam e os que obedecem, a confirmarão como divisão entre os que criam, planejam e comandam e os que, tendo sorte, usufruem, consomem e meramente se reproduzem.

Através dessa via, contudo, podemos nos conduzir em direção ao pós-humano num sentido moralmente ainda mais discutível ou, mesmo catastrófico. Paula Sibilia é uma que se deixa trair, cremos, quando afirma em sua reflexão sobre a antropotécnica contemporânea que:

> Quem não conseguir atingir a categoria de *pós-humano*, selando o pacto de transcendência com as sedutoras promessas e com os árduos imperativos da tecnociência contemporânea, pode estar condenado a virar *subumano* (Sibilia, 2003, p. 202).

A preocupação com o subumano, a noção mesma, é uma função do pensamento humanista. As figuras do subumano, inumano, anti-humano só têm lugar e sentido em seu âmbito. Os combates pela seleção ou redenção da espécie sempre implicaram ambiguamente pensamento tecnocrático e humanismo.

Na dialética da civilização, pré e pós-humano se identificam como espaços onde o homem não está mais em ou ainda não é a questão, pouco importa relatar o modo, neste contexto. Sempre que se discutir o pós-humano, o humanismo estará nos dando sinal de que não disse sua última palavra. Destarte, o projeto veiculador da figura do pós-humano, que pretende dar adeus ao homem, se realizado, provavelmente terá por conseqüência fundir histórica e categorialmente essas distinções (humano, inumado, desumano, subumano).

Considerando exeqüível essa possibilidade, o homem será pouco a pouco relegado à condição de espécie menor ou simples curiosidade, cujo destino pode ser similar ao que têm hoje os animais domésticos ou selvagens, porque o campo de operação do referido projeto é a matéria orgânica, o corpo inconsciente, e seu sentido é a criação de um organismo programável e maquinístico.

“Provavelmente existirão alguns humanos modificados que ainda verão a si mesmos como humanos, mesmo muito tempo após os demais os considerarem pós-humanos, e vice-versa”, observa um defensor do

programa pós-humanista. Para ele, "a linha nesse sentido é flexível e se tivermos sorte, ela não será traçada de forma súbita ou rígida" (Hughes, 2005, p. 99).

Redemoinho de nossas ilusões mais ambiciosas, o progresso científico-maquinístico tende a tragar de vez o que foi núcleo do projeto do pensamento humanista. Nisso tudo, trata-se da "ultrapassagem de um ponto para além do qual já nada é humano ou desumano, e o que está em jogo é muito mais vasto, é a precipitação da espécie no vazio" (Baudrillard, 1992, p. 124).

Por isso, enganam-se os que pensam poder tratar dessas questões todas apenas em termos políticos ou bioéticos. A política e a ética são categorias elas mesmas históricas e que definham com a ascensão da tecnologia como fonte de comando da existência. Nosso tempo é cenário da consolidação de uma biopolítica, mas o porvir será cada vez mais de afirmação de um biopoder. O futuro nos acena com o desenvolvimento de exercícios visando, sobretudo, ao comando ou ao controle técnico sobre a vida. O reconhecimento do poder da palavra e a valorização da ação criadora sobre os demais num espaço não-tecnológico, que conferem identidade à política, estão em decadência.

Por isso mesmo, porém, pode-se pensar que todo aquele que estiver em sintonia com esse projeto ou for nele incluído, algo que está em marcha há muito tempo, talvez desde o início da era moderna, pode se considerar na via do pós-humano, uma via em que, se continuada, será preciso dizer adeus às figuras que estruturam o humanismo: é esse, aliás, um dos efeitos do desenvolvimento da tecnociência maquinística.

9.3 *O Pós-humano em sentido metafísico*

Qual seria, contudo, o significado da eventual execução do projeto pós-humano? "Podemos temer que a inteligência artificial e seus suportes técnicos se tornem a prótese de uma espécie de onde desapareceu o pensamento", como diz Baudrillard (1990, p. 59)?

A reflexão sobre o ponto depende da forma como definimos o humano.

Conforme as tecnologias maquinística e bioquímica avançam corpo adentro, o conceito de homem se modifica. Quem sabe, não é por essa via que o que hoje se denomina de ciborgue, por exemplo, venha a tomar seu lugar. Nesse âmbito, o conceito de espécie perderia sua relevância, na medida em que se tornaria uma função dos procedimentos maquinísticos de montagem protética ou manipulação genética (bioengenharia).

Agora, significa isso o fim do que nos dá historicidade, do que institui nossa existência como algo possível ao pensamento? A resposta seria negativa, porque o próprio desse algo que somos nós sempre foi a inventividade. O emprego de instrumentos para modificar seu meio, mas também a si próprio, sempre esteve inscrito em sua historicidade, embora só em tempos recentes isso se tenha transformado num projeto consciente e planejado.

Parece exagerado e equivocado, portanto, afirmar que sempre fomos ciborgues, como não se deve pensar que sempre fomos humanos, não só em termos historiais, mas pelo fato de possuirmos uma condição que, vista em termos mais genéricos e imediatos, caracteriza-se por uma série de regularidades e automatismos que em quase nada se distinguem das que encontramos nos meros organismos animais ou artefatos maquinísticos.

Por outro lado, constitui fenômeno histórico de perspectiva potencialmente revolucionária o fato de que, desde o início dos tempos modernos, começamos a nos pensar segundo o modelo das máquinas e que, por essa via, tenhamos chegado ao conceito de ciborgue. Que surjam novas espécies ou variantes de seres humanos é, portanto, algo bem possível de admitir, uma vez abandonados os referenciais políticos, cívicos e morais que moldaram até agora nossa civilização.

Disso tudo, fornecem-nos laboratório de vivência vicária ou experimentação intelectual, mais uma vez, as obras de ficção, como, por exemplo, as que examina William Haney II, em *Cyberculture, cyborgs and science fiction* (2006). *Admirável Mundo Novo* (Aldous Huxley) e *Metrópolis* (Fritz Lang), por exemplo, submetem à reflexão e análise estética a fortuna do homem na era da máquina. Haney aborda a ficção contemporânea a respeito do pretendido futuro pós-humano. O objetivo é tentar mostrar que os experimentos pós-humanistas “carecem do tipo de realização fornecida pela capacidade de superação de limites inerente à natureza humana” (2006, p. 172).

Para o autor, a atividade ficcional (literária, artística, religiosa) não só nos revela como pode nos fazer pensar sobre os momentos em que transcendemos a vivência imediata, conforme essa é estruturada pelo mundo histórico, projetando-nos numa dimensão etérea ou espiritual, própria do que chama de sagrado e que, segundo ele, definiria a referida natureza. Conforme o corpo se tecnifica mediante sua fusão com a máquina ou programação biotecnológica, defende, a tendência é sermos reduzidos à razão instrumental e à conduta objetiva.

Como ele diz, “se modificarmos radicalmente a base neurofisiológica da natureza humana por meio de tecnologias biônicas, poderemos perder a capacidade de sustentar uma autopercepção fora dos padrões de identidade construídos socialmente” (p. 177). As competências espirituais e transcendentes passam a estar sob risco de esgotamento, porque, com tanto, a própria atividade ficcional se vai privando de suas fontes de inspiração ou posicionamento.

Haney recorre à concepção de mundo hinduísta para defender a tese de que a humanidade é função da “capacidade de ir além do simples nível do pensamento ordinário”, algo que “implica a experiência do pensamento num plano mais próximo de sua fonte, no plano exclusivamente lingüístico” (p. 56). Procedendo de forma análoga a Heidegger, o autor examina algumas peças literárias para mostrar que, por meio do pós-humano, corremos o perigo de perdermos acesso aos mistérios que a atividade ficcional nos abre. Diferentemente dele, contudo, confunde metafisicamente a figura histórico-ontológica do homem com nossa condição de entes que possuem a palavra, crendo que, assim, ainda corremos o risco de perdermos a própria natureza misteriosa que, facultando aquela atividade, define e faz “florescer plenamente nosso potencial humano” (p. 176).

Embora o processo em juízo se aplique em tese, como cogitaremos, não é salutar caracterizá-lo como ameaça para a natureza humana. Chamamo-nos de humanos por contingência histórica. Por isso, é equívoco fundar uma reflexão na idéia de que possuímos uma natureza. Nós, ocidentais, costumamos crer que nossa identidade precisa ser ou é sempre determinada individualmente. Cada um de nós, supomos, é uma entidade separada, delimitada pelo nosso corpo único e distinto. De fato, porém, não somos tais do ponto de vista da teoria social críti-

ca. Vendo bem, o conceito de identidade é sempre relacional, uma função das sucessivas interações por que o nosso corpo passa durante sua vida ou enquanto esse é o corpo através do qual nos identificamos.

Partindo dessa perspectiva, a postulação anterior, relativa à natureza humana, não passa em si mesma de uma crença, por mais que tenha eficácia histórica. A crença não é anódina, mas não parece servir para dar conta da forma como se deve pensar o problema do pós-humano. As pessoas tendem a crer que não há identidade sem um corpo ou entidade determinada, preferivelmente de maneira fixa e definitiva. Derek Parfit mostrou os vários paradoxos e aporias em que se recai seguindo esse entendimento, porém não nos parece que tenha ido muito além em termos reflexivos no tocante ao esclarecimento da problemática.

O filósofo cogita a hipótese de transportar voluntariamente nossa substância ou identidade, entendida como relação de um corpo com certas sensações, lembranças, habilidades e conhecimentos, de uma para outra entidade animável. No caso de isso ser possível, não há como decidir se continuamos ou não sendo o mesmo, se continuamos ou não tendo a mesma identidade. No caso de uma réplica criada artificialmente, por exemplo, o corpo não será o mesmo que eu possuía até então, mas se tudo sair certo e a experiência tiver sido minha iniciativa, posso dizer que não perdi minha identidade (Parfit, 1982, p. 219-280).

O raciocínio passa por alto o fato de que o conceito de identidade é um conceito relacional, que surge durante o curso da interação social e que, portanto, é uma categoria sujeita à historicidade. O processo de identificação requer referência a entidades, mas essas são criadas em meio à própria interação na qual aquele se vai desenvolvendo, a partir de condições sociais determinadas. O corpo é apenas uma das vias históricas de formação de nossa identidade. A crença numa mesma alma que transmigra por vários deles ao longo do tempo, uma outra. A verdade é que nosso modo de ser é variado e sempre recorreu ao artifício para, virtualmente, alterar todas as suas condições de existência. O homem não é, portanto, um fato bruto e incondicional, muito menos um dado natural, mas uma entidade relacional, cuja identificação, sempre precária, variável e relativa é função do processo histórico universal.

Posto isso, a verdadeira questão, em termos futuristas, consiste em saber o que nos define a existência, e não tanto o humano. Vendo bem, existimos como os que se caracterizam desde o princípio pelo regramento simbólico e a intervenção criadora. As entidades que chamamos de humanas são aquelas que se conservam por regramentos simbólicos ou criações poéticas (exemplo: tabu do incesto), mas que, em nossas circunstâncias, também podem se modificar radicalmente por inovação tecnológica ou próteses maquinísticas (exemplo: aparelho de audição ou marca-passo coronariano).

Contemporâneo do Dr. La Mettrie, Hume, sabe-se, tratou esta questão com pioneirismo filosófico, ainda no século XVIII. O problema que, na época, despertava-lhe curiosidade era o da nossa identidade pessoal. Para o pensador, essa é função da memória. Nossa memória, estabelecendo continuidade, é o que assegura que sejamos o mesmo que fomos há, por exemplo, dez anos. Hoje, essa tese está superada, embora ainda tenha simpatizantes na filosofia analítica. A memória é um elemento acessório: o princípio da identidade depende da linguagem. Nossa identidade pessoal é função do processo de interação em meio à vida coletiva, confirmou o pensamento sociológico contemporâneo.

Sendo assim, precisamos admitir, contudo, como já sugerimos, que o processo social de interação pode nos fazer mudar de identidade, pode nos fazer esquecer de que fomos homens ou seres humanos. O processo histórico, não é de outra coisa que se trata, pode conduzir a uma situação em que tratar-nos ou nos reconhecermos como ciborgues pode vir a ser rotina cotidiana e impensada, visto que houve eras de enorme duração em que nosso mundo não era humano. As palavras possuem não apenas uma historicidade, mas um poder performativo, determinado até certo ponto pelas condições mais gerais do processo histórico, e, por isso, não é errado dizer que "as pessoas se tornam pós-humanas" na medida em que "elas passam a pensar que sejam tais", como resume Katherine Nancy Hayles (1999: 6).

9.4 *O Pós-humano em sentido existencial*

Conforme procuramos sugerir, as preocupações intelectuais e suspeitas morais que essa situação levanta podem ser resolvidas em chave de filosofia da história e teoria social, muito mais do que na da filosofia da técnica. David Hume, todavia, também discute no seu "Tratado da natureza humana" o problema da identidade corporal, da identidade de um objeto, categoria na qual evidentemente estamos incluídos. Para ele, também essa questão tem a ver com a memória, mas de forma indireta. O problema surge, segundo ele, em função do tempo, da duração das metamorfoses por que todas as coisas passam. Trata-se de um problema temporal, que se conecta, é claro, com a nossa capacidade de memorização, embora o filósofo não perceba isso completamente.

Quando uma metamorfose é muito rápida e brusca, defende o autor, diz-se que houve uma mudança de identidade num dado corpo ou objeto. Quando é lenta e parcial, concluímos – sem pensar – que não houve mudança de identidade. Apesar de esses termos ainda serem empregados para se discutir o ponto (Parfit, 1982), atualmente não são mais os mesmos os dados do problema, na medida em que, chegado nosso tempo, desponta o fato de as mudanças no estado das coisas não só terem se tornado mais conscientes, mas terem se tornado muito mais planejadas, ainda que caoticamente do ponto de vista do conjunto.

Na cibercultura mesma, o ciborgue, enquanto entidade construída, meio humana, meio máquina, é algo que começa não só a ser esperado, mas desejado e virtualmente posto em prática por alguns de nós, ainda que em meio a todo tipo de conflito e resistência. Sendo assim, pode-se avançar e fazer, porém, a pergunta filosófica sobre se esse processo, uma vez levado ao extremo, não põe em perigo de extinção a própria espécie humana, conforme a reconhece hoje a ciência natural e, por extensão, a consciência cotidiana. A hipótese não é louca, visto que "espécie" é cada vez menos um conceito positivo nas ciências da vida contemporânea. Segundo tudo indica, chamamos de espécie natural a algo que, no futuro, tornar-se-á uma função maquinística dos processos biotecnológicos (cf. Le Breton, 1999, p. 97-137).

O problema do pós-humano, nessa ótica, especulativa, situa-se não na relação que temos com este ente que agora chamamos homem, mas na referência a um estágio em que o ente mesmo assim designado, por hipótese, não mais existe, foi destruído: isto é, a discussão se desloca do plano ontológico, sempre histórico, para o plano da sua abstração material (puramente ôntico, por hipótese), passando a ter, portanto, o caráter de mero exercício intelectual.

Quando procedemos à leitura historicista da questão, convém notar que sempre se deixa um suplemento filosófico. O futuro é uma dimensão que não comporta totalização ou fechamento por parte do pensamento. Aceitemos por hipótese, porém, que a espécie humana, conforme a entendemos tradicionalmente, regulou totalmente seu processo de reprodução. Assim sendo, abrem-se a ela, porém, apenas duas possibilidades: a da hecatombe e a do suicídio.

A espécie pode, com efeito, vir a acabar em virtude de uma catástrofe natural (a explosão de um meteoro contra o planeta), ecológica (desertificação generalizada), política (guerra mundial), tecnológica (vírus artificial) ou espiritual (movimento irracionalista contra a civilização). O suicídio a que faz alusão a última idéia, contudo, pode, combinar-se com a penúltima situação em favor do aparecimento de um suposto ente além do humano (Paul e Cox, 1996; Kurzweil, 1999; Dyens, 2001).

Conforme se sabe, existem seitas que já pensam e exploram essa possibilidade, o que nos autoriza, creio, a usar, nesse caso, a expressão suicídio da espécie. O suicídio tecnológico da espécie, qualquer que seja sua fantasmagoria, é hoje tema bem conhecido entre os executivos da era da máquina, os propagandistas da tecnologia e os intérpretes da cibercultura.

Para Jean Baudrillard, por exemplo, o homem está em vias de encenar sua morte como espécie:

> Os subdesenvolvidos ainda se encontram neste estágio primário da catástrofe *natural* e imprevisível, mas nós já estamos no segundo estágio, o da catástrofe *fabricada* – iminente e previsível; e brevemente chegaremos ao estágio da catástrofe *programada*, a catástrofe do terceiro tipo – deliberada, experimental (Baudrillard, 1995, p. 108).

Nesse quadro especulativo e futurístico, verificar-se-ia, de todo jeito, que a senha constituída pelo pós-humano poderia se realizar como fim da espécie num sentido material. Do ponto de vista filosófico, parece que não seria esse o caso, porém, quando, por hipótese, o cérebro é transplantado do corpo e posto a funcionar em uma máquina. Alguns corifeus da tecnocultura vêm propagando a cena e talvez, quem pode dizer não, isso seja um dia possível, de maneira que hoje soa à ficção científica.

> Imagine um cérebro em uma cuba, sustentado por máquinas de sobrevivência, conectado por formidáveis laços eletrônicos a uma série de simulacros corporais em realidades virtuais e a corpos de aluguel artificiais colocados em regiões remotas (Moravec apud Bell, 2001, p. 143).

Apesar dos inumeráveis paradoxos filosóficos e problemas científicos, para não falar da enormidade da distância temporal em que isso seria hipoteticamente praticado, quem pode afirmar que experiências nesse sentido não venham a ser, pelo menos, arquitetadas num futuro longínquo?

A superação do que somos: criadores de mundo, não se daria, porém, inclusive nessa hipótese tresloucada, exceto – talvez – se isso importasse na separação de nossa experiência relativamente aos corpos em que ela está encaixada e instalada individualmente, sejam eles orgânicos ou maquinísticos. A fantasia pode ser cogitada, pensando numa situação na qual passássemos a estar ligados ou nos tornássemos função de um único organismo ou de uma única máquina.

Lembremos nesse sentido que a metáfora do cérebro numa cuba não esgota as fantasias acerca da perda do corpo individuado, como ilustram as máquinas da série *Matrix* ou, melhor ainda, os borgs da série *Jornada nas Estrelas* (cf. Kareney, 2005). Destarte, conservados em uma máquina criadora de realidade virtual, poderíamos ter o corpo que bem entendêssemos, desde o de um veículo elétrico ao de uma cafeteira, desde o de Gisele Bündchen ao de Brad Pitt. Contudo, também poderia ocorrer, no caso da segunda ilustração (a dos borgs), que viéssemos a não ter mais consciência individualizada. Isto é, passássemos a nos entender em seções, como partes ou momentos de um único fluxo coletivo e indiferenciado de subjetividade, dentro de um único organismo maquinístico.

Nessa altura, teríamos, portanto, perdido a individualidade, que seria no máximo uma função do organismo coletivo em que nos convertemos ou do aparato maquinístico em que estaríamos instalados. Paira dúvida, porém, se perderíamos nossa humanidade nessa situação. A explicação para a suspeita reside no fato de que, nessa situação fantástica, própria dos filmes de ficção, tipo de filmes nos quais, geralmente, ela é vista com espanto, é muito incerto se perderíamos a capacidade de pensar, se a máquina ou o organismo não parar de interagir com o sistema ambiente, evidentemente.

Quem pode dizer que, sublimada num maquinismo, a consciência não mais seria capaz de pensar, não no sentido operatório, mas no sentido criativo? Será possível que aquela se reduza a uma função do programa que comanda o maquinismo? Pode-se supor que o pensamento seria, então, o que ele de fato, em nosso entendimento, é: ou seja, uma competência ou faculdade coletiva, apenas eventualmente criativa e individual.

No entanto, podemos nos perguntar se a figura da máquina, o próprio conceito de maquinismo, comporta a possibilidade de reduplicar, reproduzir essa última capacidade, em última instância irracional e que se desenvolve em resposta aos estímulos originados do ambiente em condições de interação simbólica. Dentre as tolices repetidas pelos porta-vozes do pensamento tecnológico está a de que as emoções, por exemplo, "não são mais do que produtos de reações químicas que estimulam a comunicação elétrica entre os neurônios e alteram o fluxo de informação química que preenche os intervalos das sinapses cerebrais" (Paul e Cox, 1996, p. 146).

Incapazes de considerar outra forma de ver o mundo que não a sua, turmas desse tipo jamais se questionam sobre o que provoca essas reações, a formidável variabilidade de suas fontes e a característica falta de padrão que comanda o processo todo, conforme se passa de indivíduo para indivíduo, sociedade para sociedade, mundo histórico para mundo histórico. O pensamento não é função exclusiva da mente: constitui entidade que não se reduz ao cálculo e ao registro de dados imediatos, conforme se argumenta com boas razões desde Heidegger (cf. Ihde, 1990).

Richard Dreyfus resume seus estudos sobre o ponto, afirmando que:

> Nosso corpo, incluindo nossas emoções, joga um papel crucial em nossa habilidade de tornar as coisas significativas, tanto quanto em ver o que é relevante; em nossa habilidade em deixar as coisas nos perturbarem e, por essa via, adquirirmos novas habilidades; em nosso senso de realidade; em nossa confiança nos demais; e, enfim, em nossa capacidade de nos engajarmos em compromissos que confiram sentido a nossas vidas (Dreyfus, 2001, p. 90; cf. Clark, 1997).

Vendo bem, podemos supor que o pensamento transcende o caráter de atividade integrada a um sistema ambiental e, agora, maquinístico (cf. Sfez e Cotlée, 1990). Na verdade, cremos, o pensamento seria visto de forma mais adequada como sendo essa dimensão metafísica, inseparável da linguagem, em que nos projetamos para interagir simbolicamente com nossos semelhantes em condições materiais determinadas, incluindo as estruturas formadoras de nosso cérebro e organismo individuais.

Quem o pensa como função exclusiva do cérebro deveria, portanto, rever seu juízo. Deixando de lado essa vasta e complicada discussão, observaríamos de todo modo que, apenas em caso negativo, isto é: no caso de não podermos mais nada tirar do nada (criar), aí, sim, seria o caso de darmos adeus à nossa singularidade como entes ("humanos").

Aceitando que o cérebro funciona por módulos e que o pensamento, como sua função, não opera de forma linear e separada, mas múltipla e paralela, pode-se supor que não se perderia em nada da especialização e concretude que a unidade assim formada comporta com a sublimação maquinística do pensamento, salvo se a consciência fosse privada da capacidade de se adaptar e reagir a novas situações por parte de seu eventual sarcófago maquinístico.

Caso isso não ocorra, sempre haverá, em tese, um confronto entre as avaliações originárias das várias partes do maquinismo e a necessidade de o programa escrever uma solução original e criadora para essa situação. Sendo ou não isso possível, não se deve esquecer, porém que, exatamente por estar tudo controlado e interdependente, mesmo podendo fazer tanto, o sistema seria muito mais sujeito a catástrofes do que se existisse, conflituosamente é certo, em unidades individualizadas.

A cogitação nos sugere que é válido pensar numa futura opção que precisaremos vir a tomar entre, por um lado, conflito e sobrevivência do gênero e, de outro, harmonia e risco de desaparição da humanidade.

9.5 *Conclusão*

De todo modo, cremos que, exceto por uma mutação ontológica, associada ou não ao desenvolvimento científico e maquinístico, o futuro jamais será pós-humano se, respondendo a essa contextualização, a tecnologia não nos privar do que faz do pensamento um pensar; se, mesmo encaixado na máquina, o equipamento não for máquina de todo, e o pensamento continuar sendo imaginação criadora e, portanto, em última instância, irracional.

Quem quer que lide com o tema chegará à hipótese de que o que nos distingue como humanos, mas também como pré ou pós-humanos, no sentido filosófico, mas, também, no da identidade histórica, para retomar o que foi dito antes, é, em suma, nossa capacidade de pensar e desenvolver uma criatividade irracional, ligada à experiência física do corpo e à interação simbólica (à comunicação) com outros entes semelhantes.

Para nós, o problema a respeito do que ou de quem somos só admite solução em termos conceituais afirmando-se que somos aqueles que criam, somos os entes que falam e que, por essa via, pensam. Segundo Descartes, somos uma coisa que pensa. Heidegger esclareceu que este, o pensar, é função da fala, ainda que a ela não se reduza. Existimos como entes pensantes onde há linguagem, e esta, segundo tudo indica, é inseparável de uma dimensão cognitiva, corporal e coletiva, em condições determinadas (Schaff, 1974; Dreyfus, 1969).

Na condição ou não de humanos, somos aqueles possuidores de mundo, porque o criamos e recriamos, inclusive nós mesmos, em pensamento, sempre mediado pela ação e pela linguagem. Mundo é o que criam, mas também devastam, sublinhe-se, aqueles que somos nós, aqueles que há apenas uns 2.400 anos se chamam de humanos, mas que podem existir em muitos outros registros por descobrir ou já desaparecidos.

O problema, portanto, não é a humanidade se tornar ciborgue, um organismo cibernético, eventualmente unificado, mas passível de desdobramento. O problema é ela perder sua condição primeira, a de entidade criadora em palavra e ação, na medida em que viermos a ser colonizados por próteses programáveis que desonerem radicalmente o corpo

e, assim, desativem essas nossas faculdades, apenas concebíveis num quadro de interação conflituosa com o ambiente, incluindo-se aí outros organismos, sejam ou não maquinísticos, mas desde que geradores de alguma indeterminação simbólica.

Referir-se ao pós-humano do ponto de vista ôntico, puramente existencial, como se isso fosse possível fora da abstração, parece-nos, em suma, algo que só faria sentido onde não mais criássemos, não mais interviéssemos de maneira criadora, porque teria deixado de ser possível o enfrentamento de problemas num contexto de interação simbólica. Quem quer que tenha estudado nossa condição sabe o quanto, em termos imediatos, suas condutas são regulares, repetitivas e condicionadas. Nisso, não somos humanos, porque nisso não nos distinguimos dos animais: está alhures a nossa humanidade, como já disse Heidegger.

Pondo entre parênteses o aspecto historial (histórico-ontológico) da categoria, o humano é apenas uma de nossas dimensões, uma faceta de nossa condição existencial: aquela que cria, que destrói, que inova, que rejeita, que surpreende, que revoluciona seu entorno para criar mundos. Não é por acaso que a redução dessa faceta àquelas outras, a do animal ou da máquina, isto é, a redução da criatividade à rotinização, é o maior temor que se pode sentir percorrendo a obra do crítico mais radical do que é humano, Nietzsche.

Heidegger mostrou que ser humano é apenas uma de nossas possibilidades, na medida em que somos entes que criamos nosso mundo e, por meio dele, nos instituímos respondendo a princípios de interpelação, em última instância, misteriosos e heterônomos. Empregando as palavras de Baudrillard, podemos afirmar, portanto, que, sendo viável, o eventual sucesso do projeto de reconstrução maquinística do mundo só poderá provir "do fato de ele poder nos livrar da inteligência real, do fato de que, promovendo a hipertrofia do processo operacional do pensamento", ele se revele capaz de nos livrar "da ambigüidade do pensamento e do enigma insolúvel de sua relação com o mundo" (1990, p. 65).

O fato de, hoje, tantas mentes brilhantes fazerem esta projeção ao mesmo tempo funcional e fantasmagórica é algo que, portanto, apenas

confirma nossa condição de enigmas para a ciência positiva e, segundo nosso ponto de vista, só encontra contrapartida à altura perguntando a quem tiver interesse: máquinas pensam? Podem pensar? Pode-se procurar uma resposta tecnológica a essa pergunta! Antes, porém, há que se responder a uma outra, de natureza metafísica e, portanto, apanágio da filosofia: o que é pensamento?

Como nota Jay Bolter: "O objetivo da inteligência artificial é demonstrar que o homem é mera superfície, que nele não há nada de escuro ou misterioso, nada que não possa ser iluminado pela luz constante da análise operacional" (1984, p. 221; Breton, 1995).

No entanto, "apenas o homem é capaz de fantasiar, imaginar, produzir a partir do nada e também a partir de uma quantidade infinita de informação" (Marcondes Filho, 1997, p. 109). Por isso, uma vez ainda, o problema histórico e filosófico de fundo não é a máquina, mas nossa errância existencial, nossa inquietude epocal e, neste último âmbito, nossa atitude técnica em relação à pergunta: afinal, o que é o humano, o que é ser humano?

Referências

ANSELL-PEARSON, Keith. *Viroid Life*. Londres: Routledge, 1999.

APPEL, F. *Nietzsche contra democracy*. Ithaca (NY): Cornell Univ. Press, 1999.

BAUDRILLARD, Jean. *A Ilusão do fim*. Lisboa: Terramar, 1995.

———. *La transparence du mal*. Paris: Galilée, 1990.

BELL, D. & KENNEDY, B. (orgs.). *The cybercultures reader*. Londres: Routledge, 2000.

BOLTER, Jay. *Turing Man*. Chapel Hill (NC): University of North Carolina Press, 1984.

BRETON, P. *L'utopie de la communication*. Paris: La Découverte, 1995.

CLARK, Andy. *Being there: putting brain, body and world together*. Cambridge(MA) MIT Press, 1997.

COX, E. & PAUL, G. *Beyond humanity*. Rockland (MA): Charles River, 1996.

DREXLER, Eric. *Las nanotecnologias*. Barcelona: Paidós, 1998.

DREYFUS, Hubert. *On the Internet*. Nova York: Routledge, 2001.

DYENS, Ollivier. *Chair et métal*. Montreal: VLB, 2000.

GRAY, Chris (org.) *The cyborg handbook*. Nova York: Routledge, 1995.

HANEY, William. *Cyberculture, cyborgs and science fiction*. Amsterdam: Rodopi, 2006.

HAYLES, K.N. *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago, 1999.

HORGAN, John. *A mente desconhecida*. São Paulo: Cia. das Letras, 2002.

HUME, David. *Tratado sobre a natureza humana*. São Paulo: Edusp. 2001.

IHDE, Don. *Technology and life world*. Bloomington (IN): Indiana Univ. Press, 1990.

KARENEY, Roz. *From Alien to the Matrix*. Londres: Tauris, 2005.

KURZWEIL, Ray. *The age of spiritual machines*. Nova York: Penguin, 1999.

LE BRETON, David. *L'Adieux au corps*. Paris: Metailie, 1999.

LEWORTH, Richard. *The Doctrine of DNA*. Londres: Penguin, 1993.

MALDONADO, Tomás. *Critica de la razón informática*. Barcelona: Paidós, 1998.

MARCONDES FILHO, C. *Sociedade Tecnológica*. São Paulo: Scipione, 1997.

MITCHELL, R. & THURTLE, P. (orgs.) *Data made flesh*. Nova York: Routledge, 2004.

NIETZSCHE, F. *La volonté de puissance* [Würzbach, 1935]. Paris: Gallimard, 1995.

——— .*O crepúsculo dos ídolos*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2000.

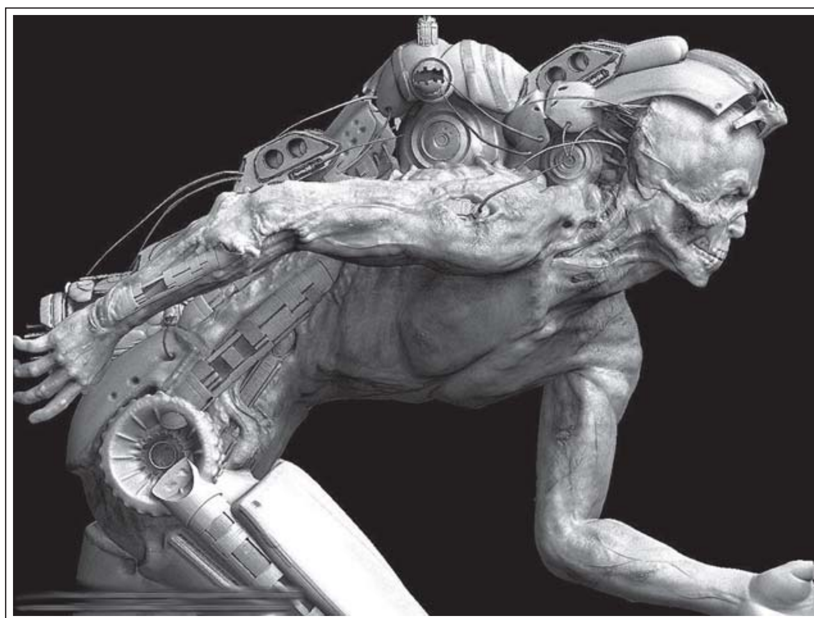
——— . *Fragmentos finais*. Brasília: Universidade de Brasília, 2002.

PARFIT, Derek. *Reasons and persons*. Oxford: Oxford Univ. Press, 1984.

PEPPERELL, R. *The post-human condition*. Oxford: Intellect, 1995.

RICOUER, Paul. *O si-mesmo como um outro*. Campinas: Papirus, 1991.

RÜDIGER, F. *Elementos para a crítica da cibercultura*. São Paulo: Hacker, 2002.



Fonte: www.ljplus.ru, em 27/08/2007.

Conclusão

Em 1964, Ernst Bloch e Theodor Adorno se encontraram nos estúdios da emissora de rádio estatal alemã para discutir a situação da utopia na sociedade contemporânea. Segundo o primeiro, embora tenha havido uma banalização do termo, ele não perdeu sua validade. A situação existente não permite que se tome a utopia como realizada, conforme pretende a indústria cultural. A atitude utópica subsiste e sempre se projeta além da realidade imediata, porque "é a única característica totalmente honesta e abrangente que vigora entre os seres humanos" ("Something's missing: a discussion between Ernst Bloch and Theodor Adorno on the contradictions of utopian longing". In Ernst Bloch: *The utopian function of art and literature*. Cambridge (MA): MIT Press, 1996, p. 5).

Para Adorno, seria exatamente o oposto: as pessoas enganosamente e cada vez mais tomam os avanços dos meios técnicos como sinal de realização da fantasia utópica. O conceito se reificou totalmente e nada mais tem a ver com uma revolução na existência. Atualmente, possuir uma consciência utópica, contrariamente, seria "possuir uma consciência para a qual a possibilidade de que as pessoas não mais viessem a morrer nada tivesse de horrível, antes pelo contrário, fosse bem isso que as pessoas desejassem" (p. 8).

Enquanto, para o primeiro, a vitória sobre a morte pretendida por alguns cientistas era "uma meta totalmente tola e remota" (p. 6), para o outro, sem isso, não haveria como se pensar a utopia sem reificação: "sem esse elemento", enfatizou, "não há fenomenologia da consciência utópica" (p. 13).

Os pensadores estão ambos mortos há bons anos e, provavelmente, inverteriam seus julgamentos sobre a estrutura e conteúdo da atitude utópica, se assistissem às discussões ora em curso sobre o pós-humano. O principal para nós, porém, é o fato de seu debate patentear não só o alcance intelectual, mas o interesse que o assunto abordado nos textos anteriores tem para uma reflexão crítica e emancipatória para e sobre nossa condição.

O conjunto de estudos enfeixado neste volume, com efeito, pode ser visto, em resumo, como uma reflexão histórica e analítica sobre as origens e o sentido da reativação do espírito de utopia na era da cibercultura. O fetichismo da mercadoria promovido pela prática da indústria cultural levou à exaustão seus motivos políticos e morais, mas se engana o que, por isso, pensa que não há mais utopia (cf. Russel Jacoby: *O fim da utopia*. Rio de Janeiro: Record, 2001, p. 160).

O consumismo sistêmico que se instalou entre nós acabou liquidando o sentido humanista que essa atitude, a utópica, havia adquirido com o aparecimento dos tempos modernos. As fontes de onde ela brota, todavia, não parecem ter secado mas, antes, se transferido, ideologicamente – também – é certo, para um registro que nem por isso lhe era estranho e cujo eixo é o desenvolvimento da tecnologia maquinística.

Alvin Gouldner captou o ponto com precisão, assinalando que:

> A consciência tecnocrática concebe fantasiosamente a ciência e a tecnologia como um absoluto utópico, como a completa fusão do poder ilimitado com o bem, algo a que todos se submeterão voluntariamente e, assim, nos permitirá superar todos os conflitos sociais [e problemas humanos] (*La dialéctica de la ideología y la tecnología*. Madri: Taurus, 1976, p. 323).

O expansionismo tecnológico se instala cada vez mais no plano da vida cotidiana e, nesse percurso, tende a se projetar para além do puro e simples fetichismo da mercadoria, visto estar associado a um conteúdo imaginário ou dimensão metafísica que, em seu extremo, nos acena ou pretende nos comprometer com a criação de um futuro pós-humano.

Sartre enunciou num contexto todo outro certas palavras de origem, ao escrever que o homem é uma paixão inútil. Os sinais de que isso pode ter base estão começando a se tornar ordinários. A pergunta não consiste, para nós, em saber se eles serão comprovados. As perspectivas em relação ao assunto são ainda todas especulativas. A própria capacidade de sustentação no tempo por parte dessas idéias é duvidosa. O ponto relevante no caso é outro, trata-se antes da já mencionada retomada do espírito de utopia e, por essa via, da crescente presença sensível entre nós de um princípio de instituição no qual a pura e simples condição de humanos já não é mais o que importa.

As esperanças uma vez postas na humanidade estão se reaglutinando ou investindo toda a sua força no automatismo, no maquinismo e na

informatização. O espírito de utopia se projeta para além do fetichismo da mercadoria, instalado que está na pesquisa tecnológica e, via cibercultura, no nosso cotidiano. A consciência que se ergue é cada vez mais tecnocrática em seu fascínio com o artifício maquinístico, confirmando nosso ingresso numa época que faríamos bem em entender como a da pós-cultura.

Simmel foi o primeiro a visualizar o problema e a levantar a hipótese de que, conforme o progresso da civilização se vincula ao tecnicismo, o indivíduo se torna menos cultivado, mais os homens vão todos caindo na esfera daquilo que, mais tarde, foi chamado de *pseudoformação*. Criador do termo, Adorno pretende dar conta com ele do resultado sobre o sujeito do processo de subsunção da espontaneidade criadora aos regramentos mercadológicos. Para ele, o veículo da tragédia da cultura da qual falava seu ilustre antecessor não é senão a conversão da educação em treinamento e, em escala mais abrangente e determinante, a transformação da indústria cultural em sistema societário abrangente que tem lugar no século XX.

Do ponto de vista crítico, a conclusão a tirar desse raciocínio é a de que falar em cultura, atualmente, é um anacronismo, porque a espécie de relação humana com as coisas que o termo designa sucumbiu socialmente. O cultivo de si por meio da interação livre e construtiva, mas mediada com o outro, foi suplantado por sua exploração mercadológica, superficial e rebaixada. Noutros termos, a cultura acabou se revelando uma categoria precária e puramente moderna, que só nos ilude, quando aplicada a nossas circunstâncias. O processo de formação da personalidade que ela supunha saiu da agenda coletiva, não mais apresenta perspectiva de retorno e, se subsiste, é como apanágio de minorias sem capacidade de influência sobre os rumos da era das massas.

Como disse Georges Steiner, entramos numa era de pós-cultura, que, ao contrário do que acontece em seu caso, todavia não deveria ser entendida apenas em sentido retórico ou metafórico. Realmente, o termo "cultura" se esvaziou de conteúdo e se exonerou de uma prática específica, ao ter seu lugar ocupado pelo consumismo. O principal aqui, porém, é a relativização histórica que isso importa para a figura do intelectual. A categoria perdeu o sentido histórico e, profissionalizando-se, passou, quando muito, a ter uma intervenção limitada a seus diversos setores de especialização. O sistema da indústria cultural incorporou seus sujeitos totalmente e, agora, há inclusive um circuito publicístico, segmentado num plano acadêmico e noutro, profissional, em que o saber e até mesmo a atitude crítica se tornaram espetáculo mercantilizado.

> O florescimento deste circuito criou novas fontes de rendimentos extras, mais oportunidades de viagens nacionais e internacionais [...] um leque sempre mais amplo de vitrines para o talento e uma progressão geométrica da disponibilidade de bens procurados pelos acadêmicos [e profissionais]: atenção, aplauso, fama (Stanley Fish, apud Russell Jacoby, 2001, p. 160).

Conforme se sabe, a figura do intelectual surgiu no transcurso do século XIX. Karl Marx, Thoreau, Zola, Lênin, Russell, Ghandi, Sartre e outros tantos foram intelectuais. Foucault não por acaso cunhou para eles a expressão "intelectuais universais". Segundo o autor, a figura se forjou com base no ideal do homem da justiça, do tribuno do povo e do defensor da humanidade. O político, o escritor e o jurista o encarnaram, e sua função era tanto revelar um problema humano universal quanto orientar as vias e movimentos de sua resolução. "O intelectual dizia a verdade àqueles que ainda não a viam e em nome daqueles que não podiam dizê-la: era consciência e eloqüência" (Michel Foucault: *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979, p. 71).

Durante a segunda metade do século passado, apareceu, contudo, continua o comentarista, um novo tipo de intelectual. Os homens de idéias, formados pelas leis e as letras, pela moral e a palavra, entraram em eclipse. As transformações no saber e as rearticulações societárias colocaram no centro da cena histórica novos personagens. Os praticantes de novas profissões e os pesquisadores oriundos de disciplinas científicas foram passando ao primeiro plano. A exigência de responder por seu trabalho perante um público mais amplo e a possibilidade de intervir no seu campo de ação com mais autonomia fizeram surgir a figura do que o autor chamou de intelectual específico.

> Parece-me que o intelectual específico se desenvolveu a partir da Segunda Guerra Mundial. [...] A biologia e a física foram, de maneira privilegiada, as zonas de formação deste novo personagem, o intelectual específico. A extensão das estruturas técnico-científicas na ordem da economia e da estratégia lhe deram sua real importância. [...] O intelectual especifico é aquele que detém poderes que podem favorecer ou matar definitivamente a vida [em seu âmbito de atuação]. Não é mais o cantor da eternidade, mas o estrategista da vida e da morte (p. 10-11).

Atualmente, avançamos por um estágio portador de ainda mais evidência para essa tese, que todavia seria aprimorada em expressão, cremos, se abdicássemos do termo "intelectual" e a desvinculássemos do

acento libertário que lhe deu Foucault. Depois do final do século XVIII, os intelectuais formaram um estamento no mundo ocidental. Quando chegou o século XX, apareceram os tecnocratas, que agora regulam o sistema para os seus investidores (os sujeitos sistêmicos). O resultado disso é que o sistema não mais precisa de ideólogos, e a crítica perdeu seus sujeitos históricos. O processo leva, noutros termos, à extinção dos intelectuais como estamento social diferenciado e ao aparecimento em seu lugar de um novo, que chamaríamos o dos comunicadores, para evitar os termos “publicistas” (restrito demais, embora tradicional) ou “agenciadores simbólicos” (amplo, mas exótico).

Observando com cuidado, perderam o sentido ou tornaram-se esdrúxulas as prédicas em favor da demolição da torre de marfim e o ingresso dos intelectuais no chão batido das comunicações de massa, sejam as tradicionais, sejam as mais novas. A esfera pública se tornou publicitária e para atuar nela não é mais preciso muitos requisitos. A formação intelectual humanística se tornou desnecessária na era das comunicações em massas e, em lugar dos intelectuais que a encarnavam, surgiu um grupo heteróclito de publicistas ou comunicadores, que inclui desde as celebridades do mundo da moda e jornalistas até os cientistas e professores universitários, um grupo cujo denominador comum não é tanto sua concordância com um ou outro sistema ideológico, mas estarem todos os seus integrantes desigualmente integrados ao sistema da indústria cultural.

Destarte, comunicadores são virtualmente todos estes que, engajados pontual e momentaneamente com tópicos locais ou campanhas publicísticas mais genéricas, sabem empolgar a palavra e manejar com algum conhecimento especializado de interesse público; todos estes que sabem criar um tipo capaz de promover apelos pró ou contra e manejar os recursos disponíveis e oferecidos em ampla escala, em meio aos holofotes, frivolidade e marketing que galvanizam todo esse conjunto. Desejem ou não, verifica-se atualmente, com efeito, um crescimento das responsabilidades que várias pessoas estão obrigadas a ter como cientistas, economistas, físicos, estilistas, geneticistas, informatas, farmacêuticos, comunicadores, etc. Além de escolher entre ficar com os mais fracos e injustiçados ou do lado dos mais poderosos, escolha que é cada vez menos o ponto, elas são chamadas a intervir nos rumos e problemas de seus campos de especialização em termos que geralmente envolvem publicidade e comunicação.

Em resumo, a condução dos negócios de ordem geral, não ousamos empregar o termo "vida política", assumiu um cunho em que é a conexão entre verdade e poder, muito mais do que a conexão entre liberdade e servidão, opulência e miséria ou mesmo ciência e ideologia, que está em jogo. As perspectivas de ação no mundo histórico não se dividem mais entre esquerda e direita, humanismo e tecnocracia, mas entre as correntes dessa última. Eric Drexler, profeta das nanotecnologias, nos fornece clara indicação disso. Conforme ele observa, o progresso tecnológico nos está obrigando "a desenvolver e difundir uma percepção de futuro em sua totalidade, como um sistema de perigos e oportunidades entrelaçadas" (Eric Drexler: *La nanotecnologia.* Barcelona: Gedisa, 1995, p. 312).

O processo em que estamos inseridos traz possibilidades que contêm inclusive a de nossa destruição. O emprego militar pode levar a guerras devastadoras como nunca se viu e algumas pessoas se oporão ao desenvolvimento de certas tecnologias, por essas e outras razões. Os famintos pelo poder e os misantropos idealistas disputarão seu comando, continua o mesmo autor. A recusa do novo e sua exploração cega fazem parte dos perigos para os quais devemos nos preparar. O principal, porém, não será, segundo ele, esse tipo de obstáculo, a contrariedade em manter o futuro aberto e em condições de liberdade, baseado em valores e metas diferentes. A convicção do autor é de que "haverá, de longe, muito mais discrepâncias sobre as propostas específicas [que devamos dar a essas técnicas], baseadas em crenças diferentes sobre questões de fato" (p. 311).

Na verdade, acontece agora que, em função do papel adquirido pelo conhecimento especializado em praticamente todos os campos da vida coletiva, "a posição específica de um pesquisador ou profissional pode adquirir uma significação geral, que seu combate local ou específico acarrete efeitos, tenha implicações que não sejam somente profissionais ou setoriais" (Foucault, 1979, op. cit, p. 13). O movimento tecnocrático que tanto marca a vida contemporânea desde começos do século passado se bifurca e, em seguida, se aprofunda e multiplica em diferenças, conforme o mundo vai se tornando mais tecnológico e maquinístico. O resultado é a formação de coalizões informais e agrupamentos heterogêneos de cientistas, técnicos e profissionais empenhados, por razões conflitantes, em que não parecem mais tremular as bandeiras que antes dividiam direita e esquerda, na disputa sobre os rumos e o sentido do desenvolvimento científico e tecnológico.

Desde Ralph Nader, Rachel Carson e E. F. Schumacher, para tomar marcos referenciais, por exemplo, é toda uma nova geração de ativistas que surge diante de nossas vistas, criticando e movendo ações pontuais contra o consumismo high-tech (Campbell), as biotecnologias (Kimbrell), a televisão (Mander), o especismo (Singer), a psiquiatria (Laing), o armamentismo (Anders). O território formado pela intervenção das tecnologias de informação é apenas um exemplo privilegiado dessa nova situação, em que se, por um lado, há muitos técnicos visionários e futuristas impulsionando o sistema, também se nota agora a presença de contestadores e dissidentes, segundo os quais os riscos e perigos da tecnologia não devem ser menos calculados do que seus avanços e benefícios.

Theodore Roszak e Ivan Illitch ainda criticavam a alienação informática a partir de fora: agora já há nativos da cibercultura que, invertendo o sinal da tecnocracia dominante, perguntam de dentro se as tecnologias de informação não são uma arma que levantamos contra nós mesmos. Bill Joy, Jeron Lanier, Paulina Borsok, Steve Baldwin são, com efeito, apenas alguns, entre outros nomes, que acusam a presença em cenário de um novo tipo de disputas, em que, num novo sentido, talvez venha a ser cada vez mais pertinente a referência foucaultiana aos intelectuais específicos ou, como dizemos, a classe dos comunicadores.

Para eles, a criação de engenhos e meios que eventualmente poderiam permitir a substituição de nossa espécie por toda uma outra entidade, em vez de vantagem, como apregoam os partidários do pós-humanismo, arriscam-nos com a completa destruição do planeta. Bill Joy, por exemplo, escreveu um dos textos mais representativos dessa tendência, mais ou menos prisioneira do pensamento tecnológico. Segundo ele, "as promessas contidas nas novas tecnologias estão sendo desenvolvidas agressivamente dentro de um sistema capitalista globalizado que se tornou inquestionável" e, por isso, verifica-se sem surpresa porque, via técnica, a humanidade, "voluntariamente, se tornou um perigo para si mesma, tanto quanto para um vasto número de outras espécies" (Bill Joy: Why the future doesn't need us, revista *Wired*, abril de 2000. Tradução brasileira: http: amanha.terra.com.br/ edições/ 154/ wired_print.htm).

Quem suspeita do alcance dessa reflexão e da contestação que ela enseja e pressupõe faria bem em lembrar que a crítica é uma atividade histórica e que, como tal, não pode ser avaliada apenas por critérios

normativos e imanentes, se a desejamos apanhar em sua eficácia. A postulação sem dúvida primária, feita pelos dissidentes, de que o progresso tecnológico deveria ser objeto de debate público e submetido à seleção assim o é por causa de seu decisionismo ultrapassado e abstração das condições históricas. Em termos morais e políticos, precisamente aqueles repudiados pela consciência tecnológica, porém, é a única que seria recomendável intelectualmente, à luz de tudo o que nos ensinou o século XX.

O progresso da civilização maquinística acarreta consigo a ruína do princípio moderno segundo o qual o sentido do saber seria a formação do indivíduo e a emancipação da pessoa humana em relação aos poderes que, de algum modo, a reprimem e, assim, a mantêm agrilhoada. As formas de estruturação da consciência legítima se dissolvem quando se impõe o princípio técnico da legitimação pela performance. As competências que nos são exigidas não o são mais em função de ideais, mas em função de um maior poder sobre a vida, mal travestido de procura pelo prazer de cada um, pela busca universal de gratificação individual que surgiu com o Iluminismo (cf. Charles Taylor: *Sources of the self*. Cambridge(MA): Harvard University Press, 1989, p. 321-354; Jean-François Lyotard: *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986).

Ingressamos na era do mundo administrado e, com isso, num cenário pós-crítico do ponto de vista político, social e econômico. Embora a situação não exclua sua restauração e, portanto, a possibilidade de mudança noutra direção, passamos a viver num tempo em que a teoria crítica não mais serve de articulação para a criação de uma outra sociedade. O fato é que os sujeitos sociais da crítica se extinguiram com o processo histórico em que essa civilização se vai formando e, além, que o que era a teoria dessa crítica não tenha mais como se basear em nenhuma idéia de sociedade.

Destarte, a verdade é que não há mais sentido em falar da crítica, em sentido político, cultural ou sociológico, numa época em que essas categorias, vendo bem, estão sendo tragadas pelo redemoinho a que nos arrasta a civilização maquinística. Neste contexto, um dos poucos, se tanto, a enfrentar o problema da crítica foi Eugênio Trivinho. O principal mérito do autor, parece-nos, é o de perceber a falência da crítica, mas não como um todo e, portando, sem renegá-la como projeto. O reconhecimento das condições motivadoras de uma crescente apatia intelectual para com essa

atitude em nossa época é contrabalançado em seu texto sobre o assunto pelo chamado à sua reinvenção em termos intelectuais pós-modernos.

Acertadamente, o pesquisador registra que passou o tempo de uma crítica cuja matriz foi o iluminismo, a principal criação teórica, o marxismo, e a expressão prática, o movimento socialista, porque não há mais condições de se manter uma crítica ajuizada em bases teleológicas, fundada num sujeito histórico, convicta na causa da nossa emancipação e com pretensões de onipotência epistemológica (Eugênio Trivinho: *O mal-estar na teoria*. Rio de Janeiro: Quartet, 2001, p. 166-167). Destarte, ele conduz o conceito de crítica, oriundo dos tempos modernos, a um estágio reflexivo mais avançado, em que não apenas se apontam as condições de sua falência, mas se logra dar razões para tanto, anotando-se seu lado sombrio e suas insuficiências epistemológicas.

Baseado nisso, o autor todavia sonha com uma crítica capaz de se legitimar em si própria, seguindo o receituário paralógico defendido por Jean-François Lyotard (op. cit., p. 111-123). Para Trivinho, a crítica se torna pós-moderna e se legitima na medida em que se conscientiza de que, nela mesmo, "há lacunas, aporias, fragilidades e limites", de que sempre há a "ambigüidade dos agentes humanos" (Trivinho, 2001, p. 169). Agora, a consciência se conserva crítica quando desenvolve uma "autoconsciência de seus fundamentos, conceitos, movimento intrínseco, objetos, decisões, contextos de atuação, objetivos, modo de encaminhamento, conseqüências e horizontes" (p. 174).

Apesar desses avanços, o conjunto de sua reflexão nos parece mais petição desesperada do que um bom argumento ou proposição fundamentada sobre o assunto. A soberania da crítica que seu texto supõe é, no seu caso, menos idéia do que ideologia. O problema dela, agora, não é tanto o da sua legitimação, mas antes o do seu fundamento. Qual é o substrato da crítica, neste nosso tempo em que não há mais sujeito histórico e o sistema se escora apenas no seu movimento espiralado de resolução mercantil e tecnológica?

Vendo bem, a crítica se baseia numa atitude cujos fundamentos últimos não estão na razão, mas em nossa condição de seres vivos e entes sensíveis. A permanência do seu substrato corporal, o sofrimento, e a consistência intelectual do acervo que deu origem, sua própria idéia, são o que origina e sustenta a atividade crítica em todas as suas formas e âmbitos de manifestação.

Que no mundo que podemos ver neste momento sempre seja pouco o espaço da pesquisa crítica é algo que não deve surpreender - e nem por isso se pode afirmar que a atitude que lhe subjaz, presente ainda em tantos outros campos, se extinguirá enquanto o mundo for mundo, enquanto ele não regressar por completo ao estado de natureza ou se converter totalmente em maquinismo. A reflexão crítica é uma criação intelectual que se tornou possuidora de seus próprios motivos e que, enquanto houver as condições últimas das quais se origina, prosseguirá à revelia de uma aclamação coletiva que, conceitualmente, de resto, nunca fez parte do seu processo de posição no mundo histórico.

Assim sendo, o problema filosófico passa a ser, porém, saber em que sentido a crítica pode operar doravante, agora que não apenas sua conexão com a prática carece de sujeito, mas as categorias que lhe davam formato encontram-se em processo de desaparição. Com efeito, a consciência reflexiva precisa estar atenta ao fato de que uma crítica que pretenda estar à altura do nome precisa estar também, no mínimo, à altura de sua época. Isto é, precisa estar consciente das circunstâncias de seu tempo, se é para continuar sendo tal (crítica), e isso, atualmente, quer dizer em essência o seguinte: necessidade de aprofundar reflexivamente sua imanência ao sistema que apenas em aparência abole a perspectiva de sua própria transcendência.

Ernst Bloch podia meditar sobre um espírito de utopia que, no começo do século passado, pressupunha a ação política e ainda tinha um sentido humanístico. Nietzsche anunciou ainda antes, porém, todo um outro, que hoje começa a fazer furor. Quando o pensador afirmou que o homem é algo a ser superado expressou filosoficamente um programa que, sabemos hoje, está em marcha desde o século XVII. O fundamento histórico em que esse programa se assenta é nossa civilização maquinística e seu sentido imanente, projetado utopicamente, é nosso ingresso na pós-humanidade.

Gostemos ou não, o fato é que o curso tomado pelo nosso tempo se orienta agora numa direção tecnológica, começando inclusive, como dito antes, a reativar nossa atitude utópica, por mais incipiente e discutível que ainda se apresente a perspectiva do pós-humano. Porém, sendo assim, somos levados a concluir que à atividade crítica que resta em meio a tal devastação espiritual não cabe muito mais do que refletir sobre os perigos e eventuais avanços contidos nessa nova tendência de desenvolvimento da vida em coletividade.

Talvez a era do homem ainda esteja longe de tocar seu final. Porém não há mais dúvida de que se perdeu o terreno para cultivar o humanismo. Por isso, o pensamento reflexivo não tem como evitar a adoção de um pós-humanismo moral, se quiser manter as condições de enfrentamento espiritual com nossa civilização maquinística. A crítica precisa se prevenir para não sucumbir ao pensamento tecnológico, se pretende continuar sendo tal, mas tendo se tornado pós-moderna, vista a mudança de seu solo histórico, não tem outra alternativa senão se tornar pós-humanista, sem ser tecnocrática, se quiser preservar sua atualidade.

Em resumo, a crítica precisa se vacinar contra a tentação de se tornar a propaganda que o mundo tecnológico não precisa, e as vozes a ele sujeitas já fazem com tanto barulho e competência; mas também não tem por que se basear normativamente num humanismo que, tendo caducado, revelou estar muito acima do que pode e merece o homem histórico.

A cibercultura é um estágio avançado e cotidiano de um projeto utópico, ainda muito prisioneiro dos esquemas reificados da indústria cultural, mas que se funda na pesquisa tecnológica e cujo sentido é a transcendência de nosso substrato antropológico. “A hibridização entre homem e tecnologia projetada no ciborgue produz uma situação verdadeiramente nova, assinalando uma inegável descontinuidade no processo de artificialização” (Antonio Caronia: *Il cyborg*. Milão: Shake, [1985] 2001).

As fantasias ora em incubação a respeito do pós-humano e sobre as quais já se começou a falar com mais força são mais que prova de nossa alienação no interior de uma época tecnológica e imperialista. As fantasmagorias a respeito não deveriam ser vistas como o puro e simples outro da crítica: o impulso emancipatório que se constata nelas, embora pervertido de todas as formas, também é, apesar de tudo, um claro e forte sinal de nossa relação crítica com, pelo menos, a condição humana que nos destinou o Ocidente.

Derek Parfit defende em contexto analítico distinto e com recursos cognitivos que não seriam os nossos ponto de vista que subscrevemos plenamente em conclusão às análises levadas a cabo neste volume:

> Creio que a continuidade física é o elemento menos importante na continuidade da existência de uma pessoa. O que valorizamos em nós e nos outros não é a existência continuada de um mesmo corpo e cérebro em especial. O que valorizamos são as várias relações entre nós e os outros, com quem e com o que amamos, nossas ambições, feitos, compromissos, emoções, lembranças e demais características psicológicas. Alguns de nós também desejariam continuar a ter corpos similares aos que temos, se surgisse a possibilidade de trocá-los. Porém isso não significa querer que o corpo atualmente possuído siga existindo em sua mesmidade. Acredito que se houver alguma pessoa que se relacione comigo como eu sou agora, pouco lhe importará se tenho meu corpo e cérebro originais. Creio que o que importa é essa relação, mesmo que ela perca sua originalidade e, por isso, é irrelevante se, [por exemplo], meu cérebro é substituído, desde que o seja por uma duplicata perfeita (Derek Parfit: *Reasons and persons*. Oxford: Oxford University Press, 1984, p. 284-285).

À reflexão crítica convém reconhecer que, na condição de pensamento radical, mais do que moderno, embora a modernidade tenha sido a sua época, sua atitude, a crítica, não se resume em sinal de crença no homem, porque sempre houve latente nela uma revolta controlada ou ódio bem-intencionado pelo que esse sempre teve de ruim, estúpido e criminoso em sua história conhecida até o momento.

Destarte, afirmaríamos em conclusão que não é pelo lado da falta de sujeitos históricos que se coloca mais o problema da crítica na era da cibercultura. O estrangulamento de suas conexões com a prática não implica automaticamente em seu sepultamento. Contudo, para que isso não ocorra, para que essa reflexão não se perca ou se torne anacrônica, é preciso que, doravante, os interessados se decidam entre o homem e a crítica.

Conforme sugere Foucault, existem vezes em que a situação não nos exige ser a favor ou contra. Nessas horas, podemos intervir, sem sermos subservientes a nenhum dos lados presentes. Em suma, podemos trabalhar com o problema que a situação coloca, sem nos deixarmos cooptar ou perder a independência (Foucault, M. *Politics, philosophy, culture*. Nova York: Routledge, 1988, p. 154). O projeto tecnológico de construção de um mundo maquinístico parece ser um exemplo, se trou-

xermos a idéia para o campo da reflexão. Diante dele, não seria o caso, partindo dessa ótica, nem de se opor por princípio, nem de o aceitar com base na mesma atitude; não seria o caso de contestá-lo em nome de um humanismo defunto, nem de endossar cheio de ilusões os projetos de experimentação pós-humanista.

McKenzie Wark observou, em contexto pertinente, que uma abordagem crítica do conhecimento sempre se volta para suas próprias condições de elaboração: "uma teoria crítica que não reflete sobre suas próprias condições de existência rapidamente se torna uma teoria hipocrítica" ("Cyberculture studies: an antidisciplinary approach". In David David Silver e Adrienne Massanari [orgs.]: *Critical cyberculture studies*. Nova York: New York University Press, 2006, p. 69). Qualquer proposição em sentido político, moral ou tecnológico extrapola a jurisdição da crítica, visto ela ter chegado a um estágio reflexivo e histórico em que ela não só não tem que, como não pode mais dizer que uma situação está errada, mas, antes, examinar as pretensões dos seus opositores, sem lhes dar razão apenas por sua condição de antagonistas.

Portanto, a crítica não tem de propor objetivos, mas confrontar aqueles propostos coletivamente com suas condições de possibilidade e seus efeitos retroativos, sem endossá-los automaticamente. A tarefa que lhe incumbe é pesquisar as origens de toda essa situação, esclarecer a situação de forma mais abrangente e refletir sobre seu sentido para os que lhe estão sujeitos no contexto do processo histórico.

Por isso tudo, cremos, a crítica é uma postura que tem chances de sobreviver e, assim, honrar tudo o que, com sua ajuda, se ergueu de mais digno entre nós, mas só se, acompanhando esse movimento todo sem lhe dizer sim e, além disso, não se apegando à nostalgia de um humanismo que o mundo refugou, conseguir se sustentar como consciência reflexiva capaz de nos apontar as perdas e ganhos, os perigos e eventuais vantagens, os efeitos de poder e as perspectivas de emancipação e boa vida contidas na busca que talvez ora iniciemos por nossa pós-humanidade.



Sobre o Autor

Francisco Rüdiger, 48, é Doutor em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo (1995) e Mestre em Filosofia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1987). Professor-titular da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul desde 1985, foi docente da Universidade de Caxias do Sul, entre 1985 e 1990. Também leciona na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, desde 1991, e foi pesquisador no Museu Hipólito José da Costa, em Porto Alegre (1980-1998).

Começou suas pesquisas explorando as conexões entre comunicação e história mediante estudos de caso e reflexões teóricas, no início dos anos 1980, sob a influência das idéias de Althusser e Foucault. Provêm desse tempo seus primeiros artigos, publicados em revistas locais e nacionais, sobre o problema da ideologia nos processos de comunicação e das formas de seu conhecimento desde um ponto de vista histórico.

Durante os anos 1990, passou a estudar as conexões entre comunicação, subjetividade e poder, mediante pesquisa monográfica sobre o fenômeno da literatura de auto-ajuda, entre outros, e a reconstrução da crítica à indústria cultural proposta por Theodor Adorno.

Nos últimos anos, voltou-se para a reflexão crítica sobre a cibercultura e a reavaliação das tendências formadoras da filosofia da técnica ocidental, seja mediante estudos de caso e reflexões teóricas sobre fenômenos e categorias da primeira, seja através da reconstrução sistemática do questionamento sobre a técnica proposto por Heidegger.

Cibercultura e pós-humanismo é seu 12º livro de única autoria, somando-se a títulos como *Paradigmas do estudo da história* (1991), *Literatura de auto-ajuda e individualismo* (1995), *Theodor Adorno e a crítica à indústria cultural* (1998), *Ciência social crítica e pesquisa em comunicação* (2002), *Introdução às teorias da cibercultura* (2004) e *Martin Heidegger e a questão da técnica* (2006).